CoV

64 ★ AMIGA ★ PLUS 4

KARÁCSONYI DUPLA SZÁM

Commodore Világ #20/21
III. évfolyam
1991/8-9. szám
Ára:118,— Ft



Intro

Tartalom

Épp ez jutott eszünkbe...

Nagy helló mindenkinek az év utolsó, multimegatovábbmárúgyistudjátok CoV-jában, ami lennállásának történetében először dupla számként jelenik meg (félreértések elkerülése végett: ez a CoV 20 és 21 együtt — vagy legalábbis annak indult). **(Ezt úgy hívják szépen, hogy "Kettőt fizet, egyet kap" — CoVboy)**

Mivel ezt a részt úgysem olvassátok el, valószínűleg senkit nem fog meglepni, hogy 1991. utolsó CoV-jának a bevezetője miről fog szólni: természetesen az 1992. évi előfizetés elképesztő lehetőségéről. Előfizetni élvezet, előfizetni nemes cselekedet, nincs is jobb, mint előfizetni a CoV-ra! Ezt a következő oldalon még bővebben is kifejtjük, most inkább nem ártana arról beszélni, hogy milyen ütemezést tervezünk jövőre. A CoV 22 február második felében fog megjelenni, tehát januárban megmenekültök tőlünk (akit érdekel, hogy miért, az elolvashatja a CoV 12-ben — az okok nem változtak). További ütemezés: Cov 23 — március; CoV 24 — április; CoV 25 — május; CoV 26 — június; CoV 27 — szeptember; CoV 28 — október; CoV 29 — november; CoV — 30 december. Ebből a kilenc számból nem kizárt, hogy ismét lesz egy összevont szám: azt még nem tudjuk, hogy a születésnapi (25-26) vagy a jövő decemberi (29-30) szám lesz-e dupla, de erről majd alkalmasint úgyis tudósítunk benneteket. A megjelenés pontossága idén, khm, nem igazán tartozott a legerősebb oldalaink közé, így tehát most ígérgetés következik a jövőre nézve: igyekszünk tartani az előbbi menetrendet. Lehet, hogy lesz egy kis formai változás jövőre: itt van például az "új év, új logo"-mozgalom, ami azt a célt szolgálja, hogy nehogy véletlenül *valaki is* felismerje az újságosnál a CoV-ot (**Ezért jobb előfizetni, úgy nem lehet elrejteni előled! — CoVboy**), továbbá kezdenek egy kicsit szűkek lenni ezek a keretek az oldalakon — egy lapra a mostaninál még sokkal többet is lehetne írni és ezt jövőre már nem akadályozhatják meg holmi gonosz, fekete keretek... Elképelhető némi tartalmi változás is, de természetesen nem akarunk az eddig is jól bevált szisztémán változtatni. Mivel ördögi terveink pillanatnyilag még csak kifőzési stádiumban vannak, a részletekről majd a CoV 22-ben értekezünk (vagy minden további nélkül rátok zúdítjuk).

Ezenkívül még van egy nagyon kellemes témánk évzárás előtt: szeretnénk megköszönni mindőtöknek, hogy idén megvásároltátok pángalaktikus mega-magazinunkat, ötleteitekkel és beküldött anyagaitokkal segítettetek az újság tartalmának összeállításában. Reméljük, hogy jövőre is minden marad a régiben. Mi legalábbis igyekszünk a régiek maradni. (Nem kértek csekket?)

Hát akkor B.Ú.É.K. meg hasonlók...

Commodore Világ (újságszerű dolog, Commodore-ságokkal, CoVboy-jal és tehenekkel)

Kiadja a COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Címlapterv: Kovács József
Grafika és tehenek: Müller Mihály (Kis Getto)
Munkatársak: Gábor, aki csak lövi a képernyőt **és főleg TE**, aki megvetted a CoV-ot!

Technikai szerkesztő: CoVanek úr
Szerkesztőség: az nincs, de nagyszerűen el lehet érni bennünket a **COM-WARE Kft. 1519 Budapest, Pf. 363** címen
ISSN 0866-0808
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

Dear dude! Először is elnézést kérünk hogy most már a belíveken is egész oldalas reklámokkal traktálunk, de a borítókat részint megvették különböző cégek, részint meg CoVboy nem volt hajlandó lemondani a B3-ról. Valahol viszont nem ártana magyarázatot adnunk arra, hogy mit keres már megint egy rettenetes rózsaszín csekk az előző számunkban. (Ott már egyszer megmagyaráztuk, de ismétlés a tudás anyja!) Természetesen az nem más, mint az 'előfizetési csekk'-mániánk legújabb felvonása. Ez alkalommal most kivételesen nem a már legendássá vált 'CoV Évkönyv '91 előfizetési'-csekkről van szó (de még vannak olyanok is, azt is tudunk küldeni!), hanem egy teljesen új és az eddigieknél még sokkal csodálatosabb lehetőséget biztosítunk számodra. Ez természetesen nem más, mint a

CoV '92 es előfizetése

Igen. Ez igaz. Jövőre sem menekültök meg a CoV által nyújtott megaélvezettől! Jövőre is lesz móka, vidámság, kacagás és természetesen tehenek. (Sőt, talán még játékleírásoknak is tudunk helyet szorítani!) Nyilvánvaló, hogy Te sem maradhatsz ki abból a lehetőségből, hogy előfizethetsz rá! Ezért Neked (csakis Neked!) elhelyeztünk egy gyönyörű szép csekket az előző számunkban (ha nem találtad volna, akkor csak kérj — mi küldünk neked akár többet is), amelyre mindössze a nevedet és a címedet kell OLVASHATÓAN ráírnod és jövőre kilenc (azaz egy dupla szám esetén nyolc) alkalommal az a szerencse ér, hogy a postaládádban értékes holmira bukkansz — az új CoV-ra.

Igaz, hogy a csekken díszelgő '600,— Ft' felirat az első látásra visszarettenthet attól, hogy elszáguldj a legelső postahivatalba, ahol feladhatod a pénzt — de gondolj csak az alábbiakra (ha nem rettentél vissza, akkor nem kell semmire gondolni, csak nyugodtan száguldj a posta irányába):

- Életed sivárrá válna '92-ben, ha nem lennél biztos abban, hogy a következő CoV boldog tulajdonosai között leszel;
- Nem kell állandóan az újságoshoz rohangálnod — az elsők között kapod meg az új számokat;
- A postaköltséget mi álljuk;
- Ha pénzügyminiszterünk tovább szórakozik azzal, hogy leértékelgeti a forintot, akkor az még nagyobb inflációt és újabb áremelést eredményezhet — természetesen ez az előfizetőkre nem vonatkozik, ők akkor is a régi árán kapják a CoV-ot;
- Mókás dolgokban vehetsz részt (ezekről majd később);
- Nem is olyan sok pénz az a 600,— Ft...

Nyilvánvaló, hogy az elmondottak máris egész más színben tüntetik fel a dolgokat és a szemedben lobogó eltökéltséggel indulsz a posta szárnyára bocsájtani ezt a jelképes összeget. (Köszönjük, hogy olvashatóan írtad rá a nevedet és a címedet!) Mivel már úgyis visszajöttél, gratulálunk a gyorsaságodhoz: a jövő évi előfizetéseket csak <u>1992. január 15-ig</u> áll módunkban elfogadnunk (év közbeni előfizetésre nem lesz lehetőség), de mivel Te még '91-ben feladtad a pénzt, ez Téged úgysem érdekel már. Te már biztos szenvedő alanya leszel az alábbi mókáinknak:

- Természetesen olvashatod a jövő évi CoV-okat, ami már elég mókásnak ígérkezik;
- A december 31-ig beérkező előfizetések feladói közül néhány emberrel azt játszuk, hogy visszaküldözgetjük a pénzüket és jövőre az a katasztrófa sújtja őket, hogy ingyen kapják a CoV-ot. Mivel a '91-es előfizetőink már az előző CoV-ot is csekkmelléklettel kapták, közülük már húszan elég furcsán nézhettek a postásra, amint visszahozta a pénzüket — de a móka tovább folyik és minden vágyunk, hogy még legalább húszat visszaküldhessünk.
- Néhányan a szemünkre vetették, hogy míg más újságok Amigákat és 64-eseket sorsolnak ki az előfizetőik között, mi a 'soha-meg-nem-jelenő-Évkönyvvel' szúrjuk ki az olvasóink szemét. Rendkívül mókásnak ígérkezik az, hogy a '92-es előfizetőink között nem sorsolunk ki sem Évkönyvet, sem Amigát! Amigánk sajnos csak egy van és mi szegények vagyunk ahhoz, hogy egy újat vegyünk...
- ... ellenben van egy teljesen felesleges unintelligens számológépünk, amitől minél előbb meg akarunk szabadulni: az áll a dobozán, hogy ez valami 286-os alapú, PC-kompatibilis ketyere, 1 Mega memóriával, 40 Megás winchesterrel, 1.2-es drive-val, de lehet, hogy van benne egy 1.44-es is. Aztán van benne még valami VGA-kártya is és a bajokat végképp betetézi egy monitor. Na, most ez itt csak foglalja a helyet nálunk (még ki se bontottuk), szóval minden vágyunk, hogy az 1991. december 31-ig beérkező előfizetőnk egyikénél ezt a pakkot ottfelejthessük! Aztán nyűglődjön vele tovább ő...

Hát ennyi. Igazán nagyszerű lenne, ha jövőre is az előfizetőink sorában látnánk Téged. Mindenesetre annyit ígérhetünk, hogy jövőre is igyekezni fogunk.

És ez még nem minden! Az elsöprő lelkesedésre való tekintettel, újabb top-secret információt bocsájtunk a rendelkezésetekre: **CoV Évkönyv '91**-csekket is tudunk küldeni. (Hoppá!)

News

Adventure/RPG

——— Amiga, PC ———

A III. Világháború után következő események általában az egyik legkedveltebb témái úgy a sci-fi íróknak, mint a hasonló környezetben játszódó játékoknak. Nem kivétel ez alól az **Empire** új kalandjátéka, a **TWILIGHT 2000** sem. Mivel a szerzők úgy találták, hogy egy hulla szerepe kicsit egysíkúvá tenné a játékot, szerencsére egy túlélő szerepét osztották ránk. A cél a túlélés lesz, mert talán mondanunk sem kell, hogy a maradék onnan folytatja, ahol az eddigi okosok abbahagyták...

——— Amiga, PC ———

Az **Infogrames** is kalandjátékokkal riogatja mostanában a nagyérdeműt. Egyrészt jövő tavaszra igérik a **DRAKKHEN 2.** részét, de addig is piacra dobtak egy igen eredeti sci-fi kalandjátékot. Az **ETERNAM** kommunikácis rendszere is teljes mértékben az ikonvezérlésre épül, de még feltétlenül említést érdemel a grafikája is, ami ugyan kissé szögletes, de a nagyszerűen összeválogatott színek teljesen sci-fi hangulatba ringatják a játékost.

——— Amiga, PC ———

Az **Electronic Zoo** egy DUNGEON MASTER-stílusú RPG-vel fogja nemsokára meglepni azokat a játékosokat, akik szeretik elborult térképek rajzolgatásával tölteni üres perceiket és spirálfüzeteiket. Az **ABANDONED PLACES**-nek van egy igen kellemes aktualitása is ebben a rovatban: a játék teljes egészében egy szintén eléggé "elhagyatott helyen" készült — Magyarországon. A játék megjelenését novemberre igérték, de a varjuk azt csiripelik itt a kertben, hogy az esetleg csúszni fog egy kicsit...



——— Amiga ———

Napjainkban egyre másra alakulnak a különféle magánvállalkozások és a hétköznapi ember már alig ismeri ki magát közöttük. Így tehát valószínűleg senkinek nem mond semmit a 'Csillagközi Zavarkeltő Iroda' neve sem. Persze mindjárt más a helyzet, ha mindezt angolul mondjuk és esetleg rövidítve, mert az **UbiSoft B.A.T.** névre hallgató RPG-je már nem kevés Amiga- és 64-tulajdonosnak okozott kellemes perceket. Most jelent meg a program 2. része, ami az elsőhöz képest jelentősen kiterjedt: egyrészt sokkal nagyobb lett a játéktér, másrészt egy csomó ügyességi rész színesíti (monokrómosítja...) a játékot, amelyekben egy 3D poligonokra alapuló arcade teljes "élvezete" a miénk lehet. Ez ugyan annyira hiányzik egy kalandjátékba, mint mondjuk Ubi hátára a Soft, de azt eredményezte, hogy 64-en már nem jelenik meg a 2. rész.

——— Amiga, PC ———

Az **Accolade** úgy látszik kellemesen érzi magát a Sierra által meghonosított stílus alapján készült kalandjátékok területén, mert a SEARCH FOR THE KING után újabb hasonló típusú kalandjátékkal



△ **ALTERED DESTINY:** ***kissé különös berendezések várnak ránk***

álltak elő. Az **ALTERED DESTINY** egyfajta elborult sci-fi, amelyben egy P.J. Barret névre hallagató figura szerepében kóválygunk Daltere földjén. A játékstílusban már-már hagyománnyá váló fanyar humor ugyan kellemes edzést jelent a rekeszizmoknak, de a PC-sek eléggé lehangolva vehetik tudomásul, hogy ez a játék még nem a SEARCH FOR THE KING II. részében alkalmazott, VGA-lehetőségekre épülő szerkesztővel készült.

——— Amiga, PC ———

Semmilyen új **Sierra**-program nem jelent meg. Ez aztán tényleg rendkívüli újdonság!

——— Amiga ———

A francia **Dolphine** hál'Istennek nem nagyon akar letérni arról az útról, amelyen elindult: igazán kellemesen érzik magukat az ő kis egyéni adventure-világukban (mellesleg mi is...). A CRUISE FOR THE CORPSE-ban a cselekményt krimibe ágyazták, de a negyedik nagyszabású alkotásukban visszatértek a FUTURE WARS-témához — ez egy vérbeli sci-fi lesz. A játékban egy Lester nevű tudós szerepét játszuk, akinek a véletlenek furcsa összjátéka folytán felrobban a laboratóriuma. Sajnos Lester éppen a laborban tartózkodik és a robbanás "egy másik világba" (**ANOTHER WORLD**) teleportálja őt. Itt meglehetősen különös élőlényekbe fog botlani, aztán levonja a következtetést: a Dolphine kalandjátékai igazán élvezetesek, de az animátoraik néha rossz napot fognak ki...



——— Amiga, PC ———

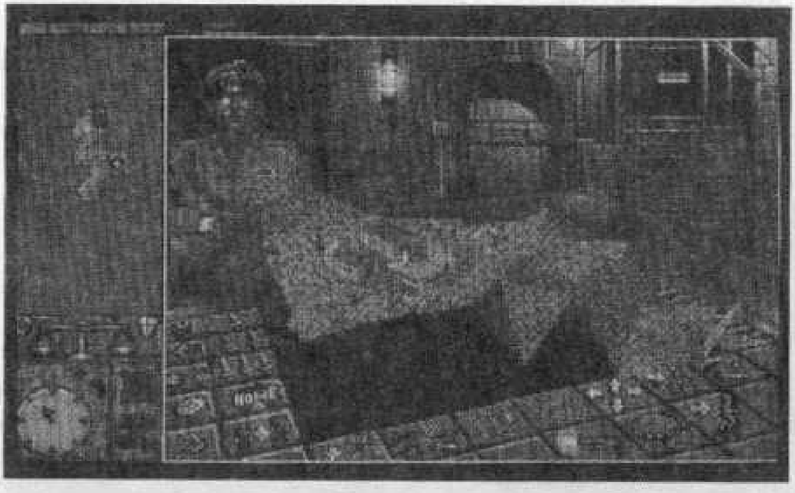
Akinek volt szerencséje a Dynamix/Sierra koprodukció RISE OF THE DRAGON c. játékához, annak kellemes meglepetés lesz a **Rainbow Arts** új műve, a **CENTREBASE** is. A sci-fi alaptörténetű játék a XXI. század elborult világában játszódik, ahol a társadalmat számítógépek irányítják, a társadalmat alkotó egyedek pedig különböző brutális tevékenységekkel (rablás, betörés, gyilkosság és hasonlók) töltik feles mennyiségű szabadidejüket. Így tehát minden együtt van ahhoz, hogy CoVboy egyik kedvenc médiuma a tőle megszokott ("Hát ez cyberpunk!") kiáltással vesse magát a játék mélyére. (**Neki egyébként minden cyberpunk, ami a jövőben játszódik, lehetőleg Japánban, biochipeket dugdosnak benne az emberek fejébe, van benne kábítószer, és néha lelőnek egyes szereplőket — CoVboy**) A kellemes meglepetés csak azokra vonatkozik, akik a játékot úgy játszák, hogy nem látták a másik gépre írt verziót. A grafikával ugyanis ugyanaz történt, mint a RISE OF THE DRAGON esetében és történik minden olyan játéknál, amikor egy VGA-lehetőségeket maximálisan kihasználó grafikát megpróbálnak Amigán visszaadni. Hát, izé, szóval nem koronázta teljes siker az erőfeszítéseket...

——— 64, Amiga, PC ———

Az **Electronic Arts** védőszárnyai alatt működő **Interplay** neve mindig is márkát jelentett az adventure programok között. Mostanában a lassanként már végtelenné váló 'Star Trek' (vagy ha úgy jobban tetszik: 'Enterprise űrhajó') filmsorozat 25. születésnapjára készülő játékon dolgoznak (**25TH ANNIVERSARY**). A BARD'S TALE-rajongóknak már hírt adtunk róla, hogy készül a sorozat IV. darabja is, de addig is egy egészen meglepő programmal gazdagodhatnak: ezt úgy hívják, hogy **BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT**. A nevéből valószínűleg már kiderült, hogy az Interplay pénzzé tette azt a szerkesztőt, amivel a BT-sorozatot gyártották: a felhasználó kénye-kedve szerint szerkesztgethet vele saját dungeon-öket, ellenségeket, szörnyeket. A program egyelőre csak IBM PC-n jelent meg, tehát lehetőleg még várjatok azokkal az apróhirdetésekkel, amelyekben 64-re keresitek kazettán.

——— PC ———

Az **Accolade** gondozásában hamarosan megjelenik a nagyszerű SPELLCASTING 101 (SORCERERS GETS ALL THE GIRLS) folytatása, amely az igen eredeti **SPELLCASTING 201 (THE SORCERERS APPLIANCE)** nevet kapta a keresztségben. (Egyébként hihetetlen intelligenciánkkal kikövetkeztettük, hogy ha lesz 3. rész, akkor az a SPELLCASTING 301 nevet fogja viselni.) A szimulátorairól közismert Accolade már a SEARCH FOR THE KING-gel is letette a névjegyét az adventure-játékok között, és a két SPELLCASTING-juk is nagyszerű szórakozást biztosít az unatkozó kalando-



△ *"Hatalomkupec" az I. Világháborúban*

roknak. Ezekkel viszont van egy apró kis probléma: abszolút nem akarnak Amiga-változatot csinálni belőlük!

Szimulátor/Stratégia

——— Amiga, PC ———

A **HiSoft** név abszolút nem mond semmit a játékőrülteknek — annál inkább a programozóknak! Eddig főleg olyan editorokat és compilereket tettek a "szoftverészek" alá, amitől azok azonnal egy kétszeres hangsebességgel repülő vadászgépben érezhették magukat. Ez az érzés most sem változik, hiszen most kivételesen ők is egy játékkal jelentkeztek: **PRO-FLIGHT** c. repülőgépszimulátoruk főszereplője egy *Panavia Tornado* típusú vadászbombázó. A játék kivitelezése kellemesnek mondható: a terep kidolgozása elég precíz és a képernyő felét elfoglaló műszerfal is dugig van zsúfolva különféle kijelzőkkel. Talán célszerűbb lett volna innen néhány műszert a HUD-ba pakolni (ott mindössze egy műhorizont és az iránytű kapott helyet) és akkor a látótérnek kicsit több hely jutott volna. (**Nektek már semmi se jó?! — CoVboy**)



——— Amiga, PC ———

A **Domark** céget másodosztályú arcade-játékaik alapján mindeddig a 'futottak még, de inkább csak támolyogtak'-kategóriában tartotta számon a jó ízléssel megáldott játékfogyasztó. Örömmel jelentjük, hogy a Domark programozói most megpróbálták kitörni a korlátaik közül (tőmondatban: Domark's Revenge) és ők is behódoltak a szimulátorgyártás mostanában elharapózó mániájának. Aztán pontosan ugyanazt produkálták, mint eddig. A **MIG-29 FULCRUM** ugyan nem túl friss anyag (olyan 4-5 hónapos lehet), de a nevétől felcsillan az otthon ülő vadászpilóták szeme: ezt a ruszki csúcstechnikát még egyetlen szimulátorban sem lehetett kipróbálni. Aztán amikor nekiállnak játszani vele, igencsak mélyrepülésbe mennek át: primitív műszerfal, Amigához képest rendkívül ronda kivitelezés — ezt akár 64-esen is fejleszthették volna... Ezt a "csodát" most redesignolva újra piacra dobták **MIG-29M SUPER FULCRUM** néven Amigára és PC-re is. A 'SUPER' jelzőt valószínűleg a készítők biggyesztették a program nevébe — távol álljon tőlünk, hogy bárkinek is becsméreljük azt a művét, amiben több hónapnyi munkája fekszik, de ez is igen-igen ronda. Ha normális szimulátorokhoz szoktál, akkor ezt kerüld el messzire...

——— Amiga, PC ———

Hosszas nyűglődés után az **Electronic Arts**-nál kiizzadták magukból a **STRIKE FLEET** 16-bites verzióit. Ezt igazán kihagyhatták volna az életükből, mert olyan rendkívül ronda lett szegényke, hogy az már meglepő. Akik nem ismernék volna a 64-es eredetit: a játék küldetéseiben az USA vagy NATO haditengerészetének felszíni egységeit irányítjuk különféle zűrös bevetésekben vagy akár döntő tengeri ütközetet is játszhattunk az egyesült szovjet flotta ellen. Szerintünk a játék 64-esen a legjobb stratégia/szimuláció keveréknek számított és hosszú hetekig szórakoztunk vele — Amigán még rövid perceket sem érdemes, mert ez a grafika kimondottan idegesítő, a 64-est fényévekkel múlja alul.

——— Amiga, PC ———

Talán jobb hírnek számít az **Electronic Arts**tól, hogy bőszen dolgoznak az **F-22 INTERCEPTOR** c. repülőszimulátorukon. Nem lennénk meglepve, ha a típusjelzés láttán a katonai repülést kedvelő olvasóink legtöbbje tanácstalanul forgatná a szemét: az F-22 még csak prototípus szinten létező gép és az amerikai Pentagon idén nyáron adta le az első megrendeléseket rá a gyártó cégnek. Ezzel a géppel tervezik felváltani a kilencvenes évek második felétől az USAF-nál jelen pillanatban rendszerben álló F-15 Eagle csapásmérő vadászgépeket. Az eredeti masina ára több, mint 100 millió dollárba kerül db-onként, de a hírek szerint a számítógépes feldolgozást ennél valamivel olcsóbban is ki tudják majd hozni. De ha az is ugyanolyan ronda lesz, mint szegény STRIKE FLEET, akkor küldünk nekik egy "Bádog Ecset"-díjat...

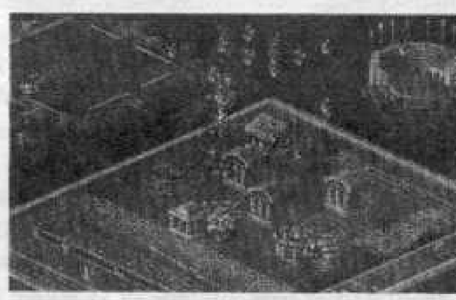
——— Amiga, PC ———

Az USAF előbb említett új repülőgépe természetesen nem csak az Electronic Arts-fiúk agyát mozgatta meg, hanem egy bizonyos **Microprose** nevű cégnél is lázas fejlesztéseket okozott. Az ő F-22 "szimulátoruk" az **ADVANCED TACTICAL AIR COMMAND** nevet viseli és *inkább stratégiai játéknak készül, mint* szimulátornak. Az idősebbek egyébként már messzemenő következtetéseket vonhatnak le a névből — már amennyiben volt szerencséjük a néhai ATF-fel játszani.



——— Amiga, PC ———

Még mindig **Electronic Arts**, sőt azon belül is a "Varangyosbéka" csoport, akiknek már csak a neve is felüdülést jelent a stratégiákra berendezkedett rokon lelkeknek. Elég 'noname' társulat lehet ez a Bullfrog, mert idáig mindössze csak két rendkívül silány formattálni-valóval tudtak előrukkolni: úgy hívták őket, hogy POPULOUS és POWERMONGER... Ez utóbbihoz most került forgalomba egy új scenario-disk, ami I. Világháborús környezetbe helyezi minden idők második legjobb stratégiai játékát. Igaz ugyan, hogy a vezérek *úgy festenek, mint* Pinochet tábornok a nagymamája születésnapján, de a játék így is rendkívül sok nyál elcsurgatására késztet...

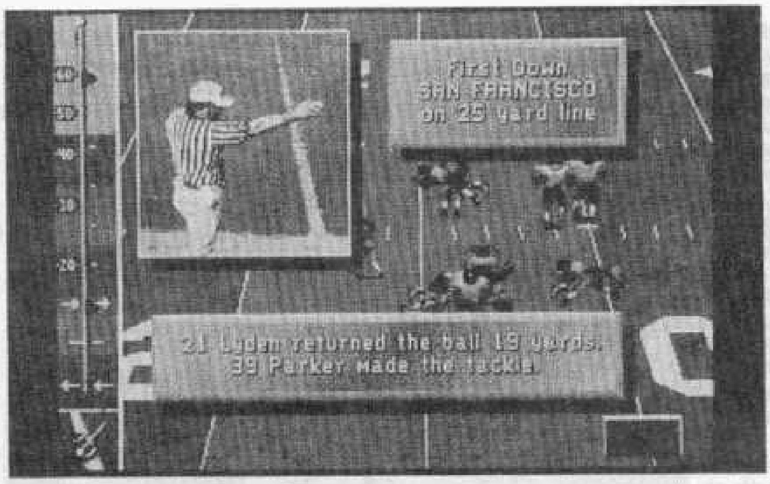


——— Amiga, PC ———

Most pedig egy teljesen új, egy teljesen más: **Electronic Arts** és **Bullfrog**! Hrrgrrrkrtyyghjtrkkkltwwqklbghnszmórty! (Olvasd fel néhányszor felebarátaidnak és már félig sem lesznek barátaid.) Ez nálunk a váratlan (vagy inkább régen várt) öröm kifejezése. Volt ugyanis egy bizonyos POPULOUS c. program, ami feledésbe merült a megjelenése után egy-két nappal. Nem is értjük, hogy miért volt szükség arra, hogy megjelentessék a **POPULOUS 2**-t! Mindegy, lényeg az, hogy az Isten oly hosszú távollét után ismét visszatér... (**De régen találkoztunk, gyermekeim! Küldjétek Mózest, van néhány eladó kőtáblám! — CoVboy**) A véleményünket csak egy népies stílusban íródott mondókával tudjuk kifejezni:"Jaj, be szép! Jaj, be jó! Leírnivaló..." (Ezt most írtuk! Ugye milyen szép?!)

——— Amiga, PC ———

Ha már a mostani és az elmúlt számunkban is egy *Mike Singleton*-program



△ *Ki az a* **MIKE DITKA** *és mitől* **ULTIMATE** *az ő* **FOOTBALL**-*ja*

leírásával próbálkoztunk, akkor mindenképpen idekívánkozik, hogy megjelent a nagyszerű MIDWINTER folytatása **FLAMES OF FREEDOM** cimmel. A játék ugyan nagyrészt az előző részen alapul, de Singleton néhány teljesen új dologgal — na meg végeláthatatlan menürendszerrel lepte meg a játékosokat. Egyelőre csak ennyi, mert az csak nyilvánvaló, hogy egy ilyen cool program előbb-utóbb CoV-leírás áldozatául esik.

——— Amiga ———

Most egy kis **Microprose**, ami egyébként is rendkívül ritka szereplője a játékújdonságok szimulátorokról szóló részének. Most kivételesen nem egy szimulátorról lesz szó: az **UMS II**. az *'Igen kellemes stratégiai programok'* felirattal ellátott dobozunkban helyezkedik el (tényleg, teljesen elfeledkeztünk arról, hogy leírást akartunk csinálni róla!) és most már egy társa is akadt. Megjelent ugyanis egy scenario-disk hozzá **PLANET EDITOR** néven, amivel egyrészt négy világrészen kreálhatunk magunknak különböző harcihelyzeteket, de a lemezen újabb kész csaták is várják a II. Világháború csendes-óceáni hadszinterén, hogy megnyerjük őket.

——— Amiga, PC ———

Ha Singletonon kívül valakinek is szobrot fognak állítani a játékgyártók közül, az valószínűleg *Sid Meier* lesz, a **Microprose** főnöke. Egész egyszerűen elképesztő, hogy ez a fickó éppen olyan biztonsággal mozog a stratégiai/kaland játékok között, mint mondjuk a szimulátorok terén és állandóan olyan hihetetlenül eredeti dolgokat produkál, amire az átlagos játékos reakciója csak az lehet, hogy leejti az állkapcsát az asztal alá! Talán elég, ha csak a SILENT SERVICE-eket, a PIRATES-t vagy a RAILROAD TYCOON-t említjük meg eddigi termékei közül... Úgy látszik, az ötleteinek a tárháza egyszerűen kifogyhatatlan: legújabb alkotása **CIVILIZATION** cimmel jelent meg, amelyben a Föld nevű siralomházat benépesítő biológiai zsákutca (a lexikonokban néha 'emberiség' néven szerepel) történelmét játszhatjuk végig a bogyógyűjtegetéstől a fáraókig, Hitlerig és az atomkorig. A játék kivitelezése egyébként a RAILROAD TYCOON-ra emlékeztet, néhány SIM CITY-szerű beütéssel. Erről nem ígérünk leírást — már három Évkönyvre-valót beígértünk idáig, szóval ez majd meglepetés lesz.

——— PC ———

Ismét hallatott magáról a PSS programozói csoport. A fickók még a nyolcvanas évek közepén tűntek fel, amikor is a CCS egyedüli konkurrenciáját jelentette a stratégiai játékok piacán. Azóta 8-bites gépekről 16-bitesekre és most két évi munkájukat bocsátják a kísérdemű közönség elé a **Mirrorsoft** szárnyai alatt. A szárnyak itt szó szerint értendők, mert most nem stratégiát gyártottak, hanem egy vérbeli szimulátort, amelynek a REACH FOR THE SKIES címet adták. Témának a XX. századi angol történelem leggyakrabban feldolgozott epizódját választották: az angliai légicsatát. Ezt ugyan már jónéhány szimulátorban lejátszhattuk, de ilyen kivitelezésben esetleg még hajlandóak leszünk még egy pár Messerschmittet leódózni... A játékban berepülhetjük az összes angol és német vadász- és bombázógépet, ami csak London légterében megfordult: van itt Spitfire, Hurricane, Ju-87, Do-17, Bf109, He-111 és Ju-88. Tessék választani — aztán törj az égig! Sajnos a játék egyelőre csak PC-n jelent meg és nem ígérnek Amiga-változatot belőle.

Sport/Menedzser

——— 64, Amiga, PC ———

Talán a LOST DUTCHMAN MINE sikere ösztönezhette az igen-igen ismeretlen **Software 2000** német céget arra, hogy egy meglehetősen utánérzés-szerű gazdasági/stratégiai játékkal álljon elő a karácsonyi software-piacra. A **WILD WEST WORLD**-ban mindenki eldöntheti, hogy a XIX. század Vadnyugatán a meggazdagodás milyen módját választja: egy kis kereskedelem, egy kis manipuláció, egy kis postakocsirablás — a Nyugat a lehetőségek hazája! A lényeg az, hogy mindenképpen magasan fogjuk végezni: vagy háromszoros életnagyságú szoborként az 'Aranyváros' legmagasabb pontján — vagy esetleg ugyanott egy kiszáradt fa valamelyik (még szabad) ágán.

——— 64, Amiga ———

A total-brutál sportok kedvelőinek fog örömet jelenteni a **Domark** októberben megjelent új sportjátéka, (**A pingpong! — CoVboy**) a **RUGBY WORLD CUP**. A neve talán már magáért beszél: egy amerikai focicsapat kötelékében próbálhatjuk kirugdalni az ellenfél fogait. Ezenkívül a játékban még van egy felesleges momentum is: ez a labda, amit elvileg meg kellene szerezni és kocogni vele egy kicsit az ellenfél kapuja felé (vagy ha már úgyis ott vagyunk, akkor esetleg bejuttatni oda) — de ez valószínűleg nem érdekel senkit, mert a rögbiben a labda úgysem igazán fontos...

——— Amiga ———

A francia **Infogrames** idáig nem nagyon mozgott a sportjátékok terén, de úgy látszik terjeszkednek: az **ADVENTAGE TENNIS** egy vérbeli "tenisz-szimulátor", amelyben akár két játékossal is eljuthatunk a világ legnevesebb teniszbajnokságainak otthont adó stadionokba és átérezhetjük, hogy milyen is az, amikor Lendl keze fonákra lendl... (**Én inkább egy** NORTH & SOUTH **2-vel lendlnék — CoVboy**)

——— Amiga ———

A boldogult emlékezetű PORTS OF CALL-t idézi a **Rainbow Arts** új játéka, a **TRANSATLANTIC**. A téma teljesen a POC ötletén alapul: egy hajótársaság elnökének a szerepében fogunk tündökölni. Hajhásszuk a profitot, teherhajókat küldünk mindenfelé, megpróbáljuk tönkretenni a konkurrenciát — közben szivarozunk és whiskyt vedelünk, hogy csőd esetén elszegődhessünk Jockey Ewing dublőrének. A játék üzleti stratégiai játéknak *nem rossz, de a grafikája* kábé ugyanazt nyújtja, amit a PORTS OF CALL. Az pedig a '87-es igények alapján készült...

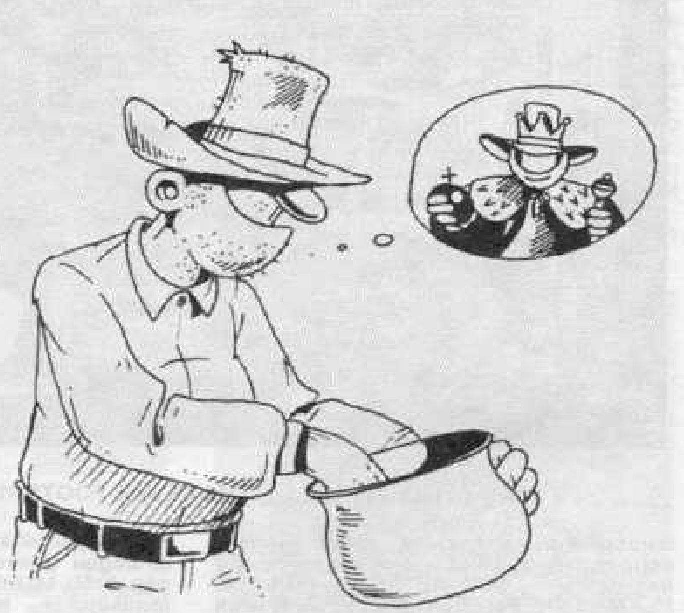
——— PC ———

A jó öreg **Accolade** nemcsak kalandjátékokat gyárt mostanában, henem sportot is. A **MIKE DITKA'S ULTIMATE FOOTBALL** először ritmikus sportgimnasztikát akart a számítógép képernyőjére vinni, de aztán a szerzőinek eszébe jutott, hogy a siker titka Mike Ditka és az ő hihetetlen futballja — ezért addig írogatták a művet, amig rögbi nem lett belőle. Van ebben minden, amit csak az amerikai futball hívei kívánhatnak. Az egyetlen hiányossága, hogy csak PC-verziót kapunk. Bár mondjuk ez érthető: ezt a VGA-grafikát talán csak Macintoshon lehetne reprodukálni.

▽ ***Féltél! (magyarul: MIDWINTER II.) Csak nem ez a fickó Mike Singleton?***



Second World



Minden bizonnyal a SUPREMACY példája ösztönözhette a német **Magic Bytes** kebelén belül működő programozókat, hogy mind kivitelezésében, mind pedig témájában hasonló jellegű stratégiai játékkal rukkoljanak elő. Akárcsak az elődnél, szerencsére a **SECOND WORLD**-nél is szinte azonnal követte a 64-verzió az Amigát, amiről megint csak az a véleményünk, mint a SUPREMACY-nél: a lehetőségeket figyelembe véve, a 64-es sokkal jobban sikerült az Amigásánál. Ebbe a véleménybe talán az is belejátszott egy kicsit, hogy míg az eredeti játék német nyelvű, addig a 64-es konverziót jótét lelkek átírták angolra (az igen "értékes" trainerekkel viszont kár volt "fáradozniuk"...). A 64-es változat egyébként lemezes és nem valószínű, hogy valamelyik szentlélek hirtelen nekibuzdulásból átírkálná kazettára.

A játékban 2 (-3-4) diktátorjelölt verseng egy húsz tartományra osztott földrész feletti hegemóniáért. A leendő diktátorok természetesen egyelőre még rejtegetik valós szándékaikat és a fennhatóságuk alatt álló területeket az igencsak meglepő "alkotmányos részvénytársaság" társadalmi berendezkedés alapján kormányozzák. Ez abban nyilvánul meg, hogy a játék elején 1.000 db, egyenként 8.000 credit értékű részvényt bocsájtanak ki, amelyekből 100 db-ot a többi játékos kap, a maradék pedig a kibocsájtó kezében marad. Minden játékos két tartomány uraként kezdi a játékot — a többi föld még szűz terület, de készpénzért megvásárolható. Kezdéskor egyébként az összes többi fontosabb paraméter (terület, készpénz, lakosság, stb.) is teljesen egyenlő. A játékosok célja az, hogy minél magasabbra srófolják a saját részvényeik árát, lehetőleg megelőzve ezzel a többieket. A részvényárak vannak ugyanis befolyással arra, hogy a tíz fázisra osztott hatalmi harcban a játékos melyikben szerepel, azaz milyen tág a cselekvési köre. A játék egyébként a hasonló típusú életjátékoknál megszokott alapon zajlik: biztosítsd a területed minél hamarabbi benépesítését, mert több ember=több adó/a pénzből vásárolj új területeket (ahova új adóalanyok érkeznek) és tegyél szert újabb bevételi forrásokra/a többieknél hamarabb érd el a 6. (Háború) fázist és így már csak te lehetsz a győztes. Hát úgy körülbelül ennyi a SECOND WORLD lényege, de mivel ez a dolgoknak egy kicsit túlzott leegyszerűsítése, kifejtjük egy kicsit bővebben is.

Bejelentkezés után beállíthatjuk a játékosok számát. Alapállapotban két játékos játszik (az egyiket egy játékos, a másikat a számítógép irányítja), de a kérdőjelekre clickelve újabb játékosokat is kérhetünk. Az aktív játékosokat szám jelzi, mellette pedig egy számítógép embléma mutatja, ha a játékost a gép fogja irányítani (a számítógépre clickelve átállíthatjuk 'human' játékosra, aztán a zöld ablakra clickelve megadhatjuk a nevét). A több játékos lehetősége nyilvánvalóan izgalmasabbá tenné a játékot — a probléma csak az, hogy ha kettőnél több játékossal indítottuk a partit, akkor az az első kör után kivétel nélkül kifagyott. Így tehát marad a két játékos. A név megadása után a jobb alsó sarokban levő földgömbre clickelve indul a játék.

Birodalmunkat a kilenc ikonból álló főmenün keresztül irányíthatjuk. A kilenc ikonból a játék kezdetén csak négy használható, a többi egyelőre zárva van (OFF). Ezek csak a hatalmi harc későbbi fázisaiban fognak "kinyílni". A felső sorban látjuk az éppen lépő játékos nevét és a rendelkezésére álló készpénzt. Parancsokat az ikonokra clickelve vagy az ikonok alatt látható szám- illetve betűbillentyű megnyomásával adhatunk ki. Az ikonok használatával almenükbe lépünk, ahol a NEXT (vagy a '**RETURN**') az esetleges második lapra, a '**DEL**' az előző lapra, az EXIT (vagy az '**X**' vagy a '←') a főmenübe juttat vissza bennünket. A szokásos logika alapján először felsoroljuk az ikonokban levő infok jelentését:

Exit (X)

Minden menüből visszatér a főmenühöz, a főmenüben használva az aktuális kör végét jelenti. 1 év=4 kör.

I/O menü (0)

Az első két ponttal játékállást menthetünk/tölthetünk, a harmadikkal pedig kiléphetünk a játékból (kilépünk vagy újrakezdjük). Az állást a játéklemezre menti a program, egy lemezen csak egy állás lehet. Elég humoros, hogy mivel a játék indításánál (a nevek megadásánál) nincs LOAD-funkció, a játékból csak úgy tudunk egy előzetesen kimentett állást visszatölteni, ha indításnál ugyanazt a nevet adjuk meg, amivel a mentés történt — egyébként töltésnél szépen kifagy a program.

A negyedik ponttal (DEMAND SUPPLY) a kezünkön levő tartományok lakossági szükségletei (ld. később) kielégítésének mennyiségét állíthatjuk be: a továbbiakban a program minden kör elején automatikusan levonja a pénzünkből a beszerzés beállított százalékának megfelelő összeget. Ha nem kapcsoljuk be az automatikus vásárlást, akkor minden egyes körben különkülön meg kell adnunk, hogy a lakosság számára szükséges hatféle cikkből mennyit kell a következő körre vásárolni. Ez egyrészt unalmas, másrészt ha megfeledkezünk róla, akkor az igények kielégítése 0% lesz. Rögtön a játék elején lépjünk be ide, állítsuk az AUTOMATIC pontot ON-ba és a SUPPLY-t 50%-ra. (Bővebb magyarázatot ld. később)

Térkép (1)

(A játék elejétől használható)

Választása után megjelenik a terület térképe, amelyben összesen 20 tartomány van. A tartományokon zászlók jelzik a tulajdonost (ha a gép ellen játszunk, akkor a fekete a mienk), amelyiken még nincs semmilyen embléma, az még szabad terület, tehát megvásárolható. A nyilakkal, számbillentyűkkel vagy a pointerrel kiválaszthatjuk, hogy melyik tartományról akarunk infot. Az info az alábbiakat tartalmazza:

NUMBER: A tartomány sorszáma.

NAME: A tartomány neve (vásárlás előtt nem árt megnézni, mert ezzel hivatkozunk rá).

OWNER: A tartomány tulajdonosa (ha NIEMAND, akkor senki).

INHABIT. (DEBIT): Ez mutatja, hogy a tartomány hány lakossal éri el a 100%-os benépesedést. Ez abszolút lényegtelen, 20-30-szoros túlnépesedésnél sincs semmi gond.

INHABITANTS — ARE: A lakomány jelenlegi lakossága, azaz "adóalanyai" (a zárójelben levő szám mutatja, hogy ez hány százaléka az előbbi pontban levő értéknek). Ez sem túl lényeges info, egyébként a túlnépesedés csökkenti az életszínvonalat és ha van olyan egyéb tartományunk, ahol még nem érte el a 100%-ot, akkor a túlnépesedett tartományokból áttelepülnek oda az embereink (attól függetlenül még mindig az alattvalóink maradnak, szóval nekünk teljesen mindegy hol élnek).

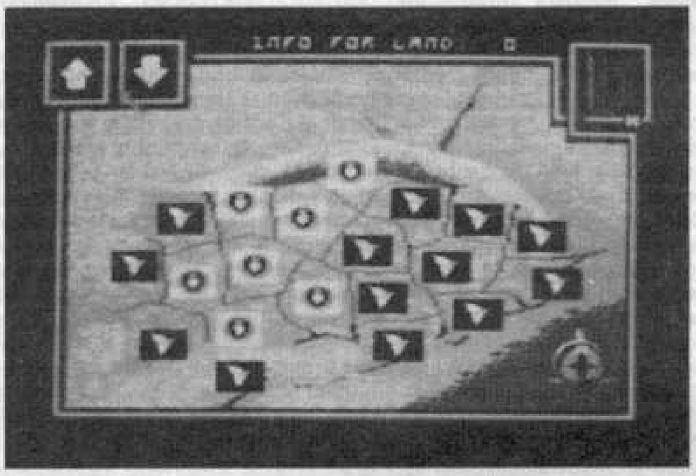
USEFUL AREA: Annak a területnek a nagysága, amit a tartomány lakossága földművelésre használhat.

USED OF THAT: A megművelt földterület nagysága, egyenes arányban növekszik a tartomány lakosságával. Természetesen ez is túlléphet a 100%-ot, de az ilyen tartományokban már nem tudunk semmilyen létesítményt építeni. (ld. 4. menüpont).

LIFESTANDARD: A lakosság életszínvonala. Növelhető a lakossági igények minél nagyobb kielégítésével, de mivel az sok pénzt emészt fel, a derék diktátort abszolút nem érdekli, hogy milyen életszínvonalon él a népe... **(Na, belőletek egyszer még miniszterelnök is lehet! — CoVboy)**

CURRENT VALUE: Szép hosszú szám, a tartomány jelenlegi értékét mutatja. Csak a birtokos nélküli tartományoknál érdekes: ennyi készpénzért vásárolhatjuk meg.
INFRASTRUCTURE: A tartományban levő épületek (vagy inkább intézmények) száma, kezdetben természetesen mindenütt 0. Csak annyiban érdekes, hogy az egyes típusokból van egy limitált érték, de azt építkezésénél úgyis figyeli a program.
HARVEST: A lakossági szükséglet gabonából, szójából, zöldségből, gyümölcsből és vízből. A STUFF oszlop mutatja a 100%-os igényt, a CURRENT pedig a rendelkezésre állót. Ha a szükségletek kielégítését automatikusra állítottuk, akkor ezzel sem kell foglalkoznunk.

▽ ***A konkurrencia esélyei nem túl rózsásak***



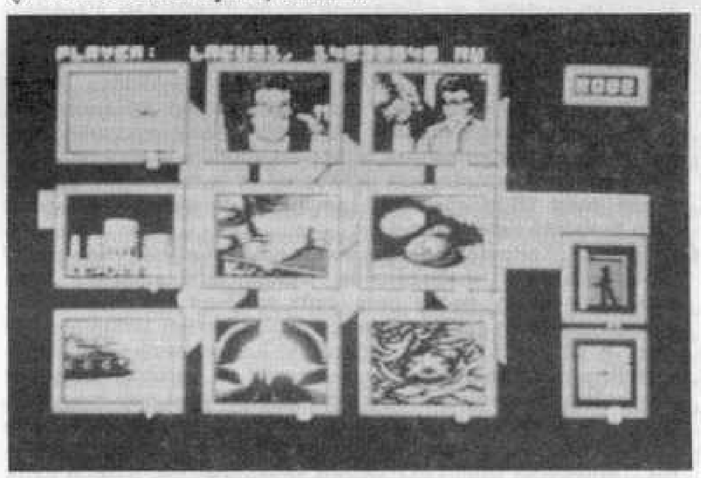
Info (2)

(A játék elejétől használható)
Mindenféle információk zúdulnak a nyakunkba, amiből az igazán lényeges a részvények árfolyama.
PLAYER: A játékos neve
MARRIED: Megőrült-e már, jaj, pardon: megnősült-e már a játékos? (A 3. fázisban esedékes, de egyébként semmi lényege nincs, eltekintve a részvényárak ugrásszerű növekedésétől.)
CHILDREN: Született-e már gyermek és ha igen, hány éves? (Az 5. fázisban esedékes.) Ennek sem láttuk sok szerepét, de talán arról van szó, hogy ha valamilyen gonosz kommandó eltenné láb alól a kedves papát, akkor az ifjú titán átveheti a helyét.
USEFUL AREA: A tartományaink területének összege.
USED THAT: A tartományokban megművelt terület összessége.
INHABITANTS: A tartományaink összlakossága.
(A következő öt sorban van felsorolva a lakossági szükségletek kielégítésére vásárolt mennyiség az öt cikkből és az, hogy ez hány százaléka a teljes szükségletnek.)
MONEY: A rendelkezésre álló készpénz. (A főmenüben is látható.)
CREDIT BY PEOPLE: Ez a hitelképességet jelzi. A játék során jónéhány dolgot (például lakossági szükségleteket, vagy épületeket) lehet vásárolni hitelre, azaz negatív készpénz esetén. Ha a negatív készpénz elérte az ebben a pontban jelzett összeget, akkor a hitelünk kimerült és mindaddig nem vásárolhatunk semmit, amíg az adók begyűjtéséből vissza nem evickélünk a hitelképesség keretei közé. Maximális értéke egyébként 10 millió.
INFRASTRUCTURE: Itt látjuk, hogy a tartományainkban összesen hány épület (felhőkarcoló, repülőtér, gyár, barakk, kórház és raktár) van.
VALUE OF ONE STOCKS: Egy részvényünk aktuális értéke. Mivel a fázisokat ez alapján lépteti a gép, ez a legfontosabb információ. A részvényárak minden körben emelkednek 1-2%-kal, ha a lakosság szükségletei legalább 50%-ban biztosítva vannak és nem csinálunk semmit. Az érték csökken, ha az elmúlt körben negatív volt a gazdasági mérleg (a kiadások nagyobbak voltak, mint a bevételek — például vettünk egy új tartományt vagy építettünk pár repteret).
VALUE OF ONE OWN STOCKS: A birtokunkban levő részvények értéke. (Ezt lehet fedezetként használni.)
VALUE OF ALL STOCKS: Az összes részvényünk értéke.
A következő lapon 6 kép mutatja az összlakosság számát és a lakossági igények cikkeinek kielégítettségét. Ezt az előbb már láttuk szövegesen, tehát felesleges megint megnézni.

Lakossági szükséglet (5)

(A játék elejétől használható)
Ha a szükségletek kielégítését automatikusra állítottuk, akkor teljesen felesleges használnunk, egyébként innen állíthatjuk egy körön belül a lakosságnak vásárlandó cuccok mennyiségét. A GOODS oszlop mutatja, hogy milyen cikkről van szó, a HAVING hogy mennyit kapott belőle a nép, a PRICE az egységárat, a NEED pedig hogy még mennyi kellene a 100%-hoz (ha az itt álló érték fekete, akkor 100%-nál többet kaptak, tehát el lehet adni). A joy-jal vagy a kurzornyilakkal fel/le mászkálhatunk a sorok között illetve beállíthatjuk a mennyiséget, a 'tűz' gombra (vagy '**RETURN**') megvásároljuk/eladjuk a NEED oszlopban levő mennyiséget. Az árral kapcsolatban megjegyzendő, hogy minden körben folyamatosan növekszik az összes termék ára, tehát némi pénzt megtakaríthatunk azzal, ha az egyik körben többet veszünk a maximális szükségletnél — a következőben annyival kevesebbet kell. A probléma csak az, hogy a lakosságnak bőven elég az 50% is, tehát egy csomó pénzt vesztünk azzal, ha a maximálisnál is több cuccot vásárlunk nekik...
Fontos: ha a szükségletek kielégítése nincs automatikusra állítva és nem használjuk ezt a menüpontot sem, akkor az az igények 0%-os kielégítésének felel meg, aminek a következménye egy csomó adóalany elvándorlása.

▽ ***Minden ablak nyitva, trallala...***



Fázis (9)

(A játék elejétől kezdve)
Itt nem parancsokat adhatunk ki, csak a program tájékoztat róla, hogy a játék hanyadik fázisában vagyunk. Már volt szó róla, hogy ezt a részvényeink értéke befolyásolja, tehát ha egy új fázis elérésekor rögtön költekezni kezdünk, akkor jelentősen leesnek a részvényárak és visszapottyanunk az előbbi fázisba.
A fázisok sorban:

1. TRADE: Kereskedelem, ebben kezdünk. A fentebb felsorolt parancsok használhatók.
2. BANK: Vásárlás, 10.000 credit részvényértéktől. Használható lesz a 4. menüpont és vásárolhatunk földet, valamint manipulálhatunk a részvényekkel.
3. MARRIAGE: Nősülés, 14.000 credit részvényértéktől. Ez mondjuk egy elég nagy stratégiai hiba, de a részvényáraink azonnal felmennek 10.000-rel.
4. INDUSTRY: Építkezés, 26.000 credit részvényértéktől. Ezután használhatjuk a 8. menüpontot és építkezhetünk a tartományainkban.
5. KID: Gyermekünk születik, 40.000 credit részvényértéktől. Egyébként no effect.
6. TAXES: Adóztatás, 80.000 credit részvényértéktől. Használható lesz a 6. menüpont és manipulálhatjuk az igazságszolgáltatás és az adóztatás mértékét.
7. EXPERT: Ez ugyan valamilyen ügyességet vagy szakértelmet jelent, de semmi látható pluszt nem érünk el vele. Egyébként 200.000 credit részvényértéktől aktív.

8. WAR: Háború, 300.000 credit részvényértéktől. Használhatóvá válik a 3. és 7. menüpont, bevethetünk hadsereget és ügynököket — azaz nagyon gyorsan megnyerhetjük a játékot.

Van még további két menüpont 500.000 illetve 700.000 részvényértéktől (MANGAN és CHAMP), de azok semmilyen pluszt nem nyújtanak, tehát felesleges addig várni. Talán csak azért vannak, hogy a játékos néha felébredjen a szunyókálásból...

Bank (4)

(A 2. fázistól)

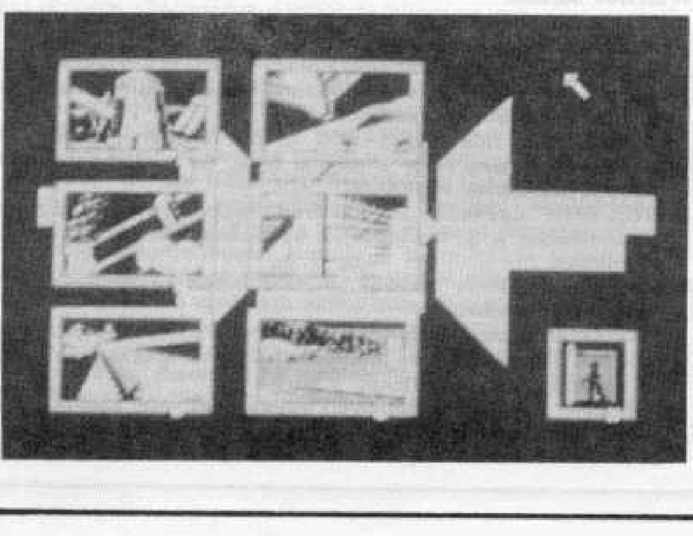
Innen lehet üzleti manővereket folytatni. Sajnos ha az ember kénytelen a számítógéppel játszani, akkor elég egysíkú az üzleti élet, mert a számítógép válasza mindennemű üzleti ajánlatra a "Nem" szócskában merül ki...

CREDIT: Itt lehet kölcsönt felvenni (TAKING) vagy visszafizetni (PAY OFF). Először azt kell beállítani, hogy melyik játékostól akarunk pénzt kérni (BY WHOM); mekkora összeget (VALUE, maximális értéke a kölcsönző teljes ingó- és ingatlan vagyona); hány körre (TERM, max. 99); mekkora kamattal (INTEREST, max. 99); felkínáljuk-e fedezetnek a saját részvényeinket (STOCK AGIO); ha igen, akkor hány darabot (VALUE) és felkínáljuk-e fedezetnek valamelyik tartományt (LANDAGIO). Ez utóbbinál érdekes módon nemcsak a saját, hanem a még birtokos nélküli tartományokat is felajánlhatjuk. Ezután válaszolhat a kérdezett játékos, hogy hajlandó-e adni. Ha a számítógéptől akarnánk tarhálni, akkor teljesen feleslegesen pocsékoljuk az energiánkat: egy árva petákot sem lehet kihajtani belőle, még a legkedvezőbb feltételekkel sem.

STOCK: Itt a részvényeket adhatjuk (BUY) vagy vehetjük (SELL), illetve megnézhetjük hogy a játékosok részvényei milyen arányban oszlanak el a játékosok között (DIAGRAM). Vásárlásnál felül a készpénzünket látjuk, aztán kiválaszthatjuk, hogy kitől (BY WHOM?) és kinek (WHICH?) a részvényeit akarjuk megvásárolni. Ezután jön a darabszám beállítása (HOW MUCH?), majd a program jelzi a pillanatnyi árfolyamot és megtehetjük az ajánlatunkat (BET). Ez utóbbi maximális értéke, általában a részvények értékének 55-60%-a szokott lenni. Számítógép által irányított játékosnál itt is felesleges próbálkozni, mert 15-szörös áron sem hajlandó eladni és bagóért sem hajlandó venni részvényt.

CONTRACT: Tartomány eladása/vétele. Mivel a játék célja minél több tartomány megszerzése, eladni természetesen nem fogunk — venni pedig csak szűz területet tudunk, mert a számítógép sem hajlandó lemondani egyetlen tartományáról sem. A WHICH? pontnál először ki kell választanunk, hogy melyik tartományt akarjuk megvásárolni (itt egyébként egy —2 megjelöléssel megjelennek a többi játékos által már megvásárolt területek is, tehát átvehetünk tartományt), majd a program jelzi a tartomány jelenlegi értékét és megtehetjük az ajánlatunkat. Tartományt csak készpénzért vásárolhatunk, hitelbe nem. Ha még szűz tartományról volt szó és elegendő készpénzünk is van, akkor csak jóvá kell hagyni, hogy elfogadjuk az árat — ha a tartomány másik játékosé, akkor meg kell várni a választ. ("Computer says: NO"...)

▽ ***Karácsony előtt: "Mit vegyek? Repteret vagy irodaházat?"***



Építkezés (8)

(A 4. fázistól)

Itt tudunk építkezni. Az általunk épített létesítmények a barakkok kivételével (azok védik a tartományt az ellenséges támadástól) mind állandó bevételi forrást fognak jelenteni és néhány kör után visszahozzák a befektetett zsetont. Az építhető dolgok sorban: felhőkarcoló (Skyscraper), repülőtér (Airport), gyár (Factory/Mill), barakk (Barrack), kórház (Hospital) és raktár (Depot). Valamelyik ablakra clickelve megjelenik először a létesítmény típusa, ára, maximális száma tartományonként, majd a tartományaink nevei között lapozgatva kiválaszthatjuk, hogy hova akarunk építkezni. A tartomány neve mellett számok jelzik, hogy az adott tartományban hány ilyen jellegű létesítményünk van (ahol elérte a maximumot, az már nincs benne a listában), a tartomány kiválasztása után a neve alatt pedig megjelenik, hogy mennyit építhetünk ide. A repülőterek kivételével építkezhetünk hitelbe is, de nem árt figyelni, hogy a gép által felajánlott épület mennyibe kerül! Ha ugyanis van elég hely, akkor például felhőkarcolóból felajánl 200-at, ami ugyebár 40 millióba kerül és egyből csődbe is dönti a gazdaságunkat. Ha a felajánlott darabszám nulla, akkor az a helyzet, hogy az adott tartományban nincs hely az építkezésre (a tartomány infojában a USED AREA nagyobb, mint 100%). Mivel néhány repülőtér nagyszerű bevételeket biztosít számunkra, ilyen esetekben a legegyszerűbb egy-két körön keresztül 0%-osan kielégíteni a lakosság igényeit. Rögtön elvándorol néhány tíz- vagy százezer ember és mindjárt lesz hely építkezni (azonkívül a 0%-os ellátással egy csomó pénzt is nyerünk és az elvándorolt embereket is rövidesen pótolhatjuk, mihelyt visszaállítjuk 50%-ra a szükségleteket). Az építkezések természetesen növelik az adott tartomány értékét, az életszínvonalat és ugyan az építés negyedévében a költekezés miatt csökkentik a részvények értékét, de a következő körökben már nagyobb mértékben nő az áruk, mint addig. Néhány további info az épületekről:

Név	Ár/db	db/tartomány	bevétel/db
SKYSCRAP	200.000	200	5.000
AIRPORT	1.000.000	5	40.000
FACTORY	600.000	50	20.000
BARRACK	300.000	3	— 4.000
HOSPITAL	800.000	3	12.000
DEPOT	50.000	50	2.000

Adók (6)

(A 6. fázistól)

Innen lehet manipulálgatni az igazságszolgáltatást és négy adótípust (lakosság, katonák, repterek, depotok). Sok teteje nincsen a dolognak: ha az eredeti 32%-ot megpróbálnánk növelni, akkor az azt eredményezné, hogy a jónép néhányezer tagja még adózás előtt kereket oldana és több pénzt vesztenénk vele, mint amennyit nyernénk. Jobb, ha nem nyúlunk hozzá.

Ügynökök (3)

(A 8. fázistól)

Hathatós lépés a konkurrencia őrületbe kergetésére, ha néhány mókás fickó felbérlésével törünk borsot az orra alá. A BUY AGENT ponttal bérelhetünk fel valamilyen feladatra szakosodott ügynököt, de itt is csak készpénzzel dolgozhatunk. Az ügynökök:

SABOTEUR: Az ellenség élelmiszerkészletét semmisíti meg, azaz elvándorlást okoz nála abban a körben, amikor bevetjük. 1 millió körüli összeget kér a küldetésért.

KILLER: Ez egy nagyon jópofa gyerek, aki 18 millió (!) körüli összegért egy kisebb szekercét helyez el valamelyik konkurrens játékos hátában — már amennyiben fenn nem akad a testőrségén. A probléma csak azon a 18 millión van...

LIBERATOR: Ha valamelyik ügynökünk lebukna a küldetésében, akkor ezt a robotot küldhetjük a kiszabadítására (amíg az ügynök fogságban van, addig nem is kérhetünk olyan bevetést, ami az ő szakterülete).

THIEF: Tolvaj, ő 2 millió körüli összegért kirabolja valamelyik ellenfelünket. Sajnos nem tudjuk milyen hatásfokkal ténykedik, mert az ellenfeleink általában milliókkal tartoztak és így nem volt mit rabolni tőlük.

COMMANDO: Őket tartjuk a legjobbnak. Viszonylag olcsón (5-6 millió körül) felláztják az ellenfelünk kiválasztott tartományát, ami azonnal a mi fennhatóságunk alá kerül.
Ugyanazt az ügynököt csak egyszer alkalmazhatjuk egy körben, viszont ha a testőrségünk (ld. később) foglyul ejtene egy ellenséges ügynököt, akkor azt a CATCH AGENT menüponttal a saját oldalunkra állíthatjuk. Nem mintha erre különösebb szükség volna: néhány kommandó bevetésével gyorsan megnyerhetjük a játékot.

Hadsereg (7)

(A 8. fázistól)
Egy másik módja az ellenséges tartományok bekebelezésének, ha szépen megtámadjuk őket. A 8. fázis elérésekor rendelkezésünkre áll a "hadsereg", ami kezdetben 4 tankból, 4 dzsipből, 1 repülőgépből és 4 légelhárító rakétából áll. A TANKS, JEEP, JET és ANTI AIR menüpontokkal további harceszközöket is vásárolhatunk (akár hitelre is), de ez túlságosan költséges mulatság lenne: egy tank 8 millió, egy dzsip 3.2 millió, egy repülőgép 12 millió és egy légelhárító rakéta 14.8 millió creditbe kerül. (De kár, hogy nem lehet eladni a már meglevőket...)
Az ARSENAL menüponttal megnézhetjük a "sereg" pillanatnyi létszámát. A MANŐVER-rel (szép angol szó) mozgathatjuk a sereget, ami kész öröm, hiszen egy egységnyi manőver mindössze 6.5 milliócskába kerül... Ha pénzt fektettünk egy manőverbe, akkor a WAR pont választása után megadhatjuk, hogy melyik ellenséges tartományt akarjuk megtámadni. 64-en ez egészen érdekes eredményeket szült: a csapataink ugyan nem támadtak meg semmit, de a program minden további nélkül megbolondult és össze-vissza kezdett számolni (például megszorozta százzal az összes játékos pénzét, aztán minden további nélkül 6-ról 11-re emelte a számítógép által irányított játékos pontjait, vagyis ő győzött). A GUARDS menüpont választása után fejleszthetjük a testőrségünket (kezdetben 10%), akik az ellenséges ügynökök sikerét hivatottak megakadályozni. A testőrség természetesen pénzbe kerül, aminek az alapja a lakosság által beszedett adó: a kezdeti 10%-os védelem az adók 1%-át emészti fel, 20%-ra emelve már négyet és így tovább. Sikeres védelmet 80% feletti testőrség biztosíthat, de így szinte alig marad valami pénzünk az adózás után.
Az elmondottakból talán kiderült, hogy a háborúsdi túlságosan költséges mulatság — sokkal egyszerűbb néhány kommandó kiküldésével elfoglalni az ellenfél tartományait.

Negyedévi zárás

Miután egy körben kiadtuk a parancsokat, a főmenü EXIT-ikonjának választásával véget is ér a kör és megkapjuk a negyedévi zárást. Először a számítógép által irányított játékosok zárása jön, aztán a miénk. Először azokról a tartományokról kapunk értesítést, ahol a népesség kisebb, mint 50% (*Missing farm workers in* <tartomány>), aztán — ha voltak — az ügynökök jelentik, hogy sikerült-e az akciót végrehajtaniuk (*Mission is failed/executed*), aztán megtudjuk, hogy éppen hány évesek vagyunk (lényegtelen), hány gyermek született (x *children born*) és hányan haltak meg (x *people died*), továbbá hányan vándoroltak be/disszidáltak (x *people went in/went off*). Ha a szükségletek kielégítését 50%-on tartjuk, akkor a születések aránya általában 20-25%-kal meghaladja a halálozásokét és mindig lesznek új bevándorlók is — ha csökkentjük, akkor elvándorlás kezdődik. Új tartomány megvásárlásakor/elfoglalásakor a túlnépesedett tartományainkból néhányan áttelepednek az újba, amiről az *x changers are...* kezdetű mondat tudósít.
A "WEATER" felirat mutatja, hogy milyen volt az "időjárás" (terrible/"kühl" (cool!)/normal/warm/"so la la"), ami a bevándorlók mennyiségére van hatással, alatta azt látjuk, hogy mennyi "férőhely" van a földünkön (a szöveg mondjuk nem ezt jelenti, de az érték ezt jelzi), a YOUR GAMEPLAY pedig azt mutatja, hogy hanyadik fázisban vagyunk.
A következő oldal a könyvelés, ahol a VIEW oszlop mutatja a tételek megnevezését, COLLECT a bevételeket és VIEW a kiadásokat.
TAXES: A lakosság által befizetett adó.
BODY GUARDS: A testőrség zsoldja. Ez kezdetben mindig az adók 1%-a, de ha növeljük a védelmet (ld. a 7. ikon GUARDS pontjánál), természetesen nagyobb lesz.
CREDITS: Ha kölcsönadunk/kölcsönveszünk pénzt, akkor itt látjuk az automatikusan befizetett/levont kamatokat.
DIVIDENDS: Osztalék. Mivel birodalmunk részvényeinek 10%-a a másik játékos kezében van, minden kör után osztalékot kell fizetnünk neki. Természetesen ezt ő ugyanúgy fizeti, hiszen 10% részesedésünk nekünk is van nála. A kifizetett/kapott osztalék összege adja meg, hogy a DIVIDEND az adott körben negatív vagy pozitív tételként jelentkezik-e — természetesen az a jobb, ha negatívként, mert ugyan ez nálunk kiadás, de ez azt jelenti, hogy a mi részvényáraink növekedése nagyobb volt, mint az övé.
SKYSCRAPERS-DEPOTS: A hatféle épménytípus üzemeltetéséből bejött összjövedelem (illetve barakkoknál kiadás).
A TOTAL sor jelzi az összes bevételt és kiadást, a CARRYING OVER a múlt körből áthozott összeget, a BALANCE a kiadások/bevételek összegét, a MONEY pedig a pillanatnyilag rendelkezésre álló pénzösszeget.
Ezután kezdődik az új kör, illetve ha az automatikus ellátás be van állítva, akkor a program jelzi, hogy az hány százalékos és továbblépéskor automatikusan levonja a pénzünkből az ennek megfelelő összeget. Ha túl nagy adósságot halmoztunk volna fel magunknak, akkor itt *Liqidationproblem...* kezdetű szöveg tájékoztat arról, hogy a hitelünk kimerült és a beszerzés csak a hitel határáig (vagy ha már azt is túlléptük, akkor 0%-ig) fog lezajlani. Természetesen ilyenkor a következő körben elvándorlás lesz.

A siker titka az, hogy a többieknél gyorsabban emelve a részvényárainkat, előbb érjük el a 8. fázist, azaz előbb küldhessünk ügynököket a tartományai ellen. A játék addig tart, amíg valamelyik játékos 16 tartományt szerez magának vagy a részvényára eléri az 1 milliót. Ha a számítógéppel játszunk, akkor ez nem különösebben bonyolult feladat. A játék elején kapcsoljuk az automatikus ellátást 50%-ra, aztán egy ideig nem is kell semmit csinálnunk, csak az EXIT-et választgatni úgy 20-25 körön át. Eddigre egyrészt elérjük a második fokozatot, másrészt összeszedünk annyi pénzt, hogy megvegyünk egy olcsóbb tartományt (pl. *Sirtagot* a keleti részen). Ezt látva az ellenfél is vad vásárlásokba fog és hatalmas adósságokba veri magát. Így a részvényárai jóval elmaradnak a mienk mögött. Mi csak megfontoltan kövessük a földvásárlási mókát és igyekezzünk általában pozitívan tartani a készpénzünket vagy csak kisebb adósságokat csinálni magunknak. A 4. fázis elérése után építkezhetünk is: a legjobb bevételt a repülőterek jelentik, így ha pénzünk engedi, lehetőleg építsünk 15-20-at a tartományainkba és a végjátékban ezek standard bevételt jelentenek nekünk az adók mellett (ha eleget építkeztünk, meg is haladhatják az adók mennyiségét). Ezzel a módszerrel az ellenfélnél jóval előbb érjük el a háborús fázist. Itt már csak néhány lázító kommandót kell kiküldenünk és máris miénk a győzelem. Aki a győzelemnél valami fantasztikus endsequence-re számítana (például: az ellenfél lassú tűzön történő pirítása), az pont úgy fog csuklani, mint mi tettük: a program mindössze kiírja, hogy győztünk és hány körre volt szükségünk ehhez, aztán szépen kilövi a programot. Ennyi. (**Még jó, hogy nem formázza le magát automatikusan! — CoVboy**)

Őszintén szólva, eleinte nagyon tetszett a SECOND WORLD, mert egy jól kivitelezett izgalmas játéknak ígérkezett, ami talán még jobb, mint a SUPREMACY. Aztán játék közben egyre lohadt a lelkesedésünk, amint kezdtünk rájönni, hogy milyen rendkívül unalmas módszerrel lehet megnyerni: a SUPREMACY-ben legalább néha történt valami, de itt csak csendesen ásítoztunk és nyomkodtuk a 'tűz' gombot. A játék ugyan első látásra nagyon komplexnek tűnik (ami egy stratégiánál abszolút nem hátrány!), a probléma csak az, hogy a bonyolultságot inkább a sok felesleges információ és sallang sugallja. Az első győzelem után a játék a géppel, kimondottan unalmas, tehát valami izgalmat maximum több játékos egymás elleni küzdelme hozhatna — már amennyiben a program volna olyan szíves nem kifagyni. Így marad az Amiga-változat, ami nem fagy ki, viszont német nyelvű. Meg vagyunk áldva ezzel a SECOND WORLD-del... Mindenesetre az a véleményünk róla, hogy akinek tetszett a SUPREMACY, az ezzel is eltölt majd egy két kellemes órácskát.

Johnny Reb II.

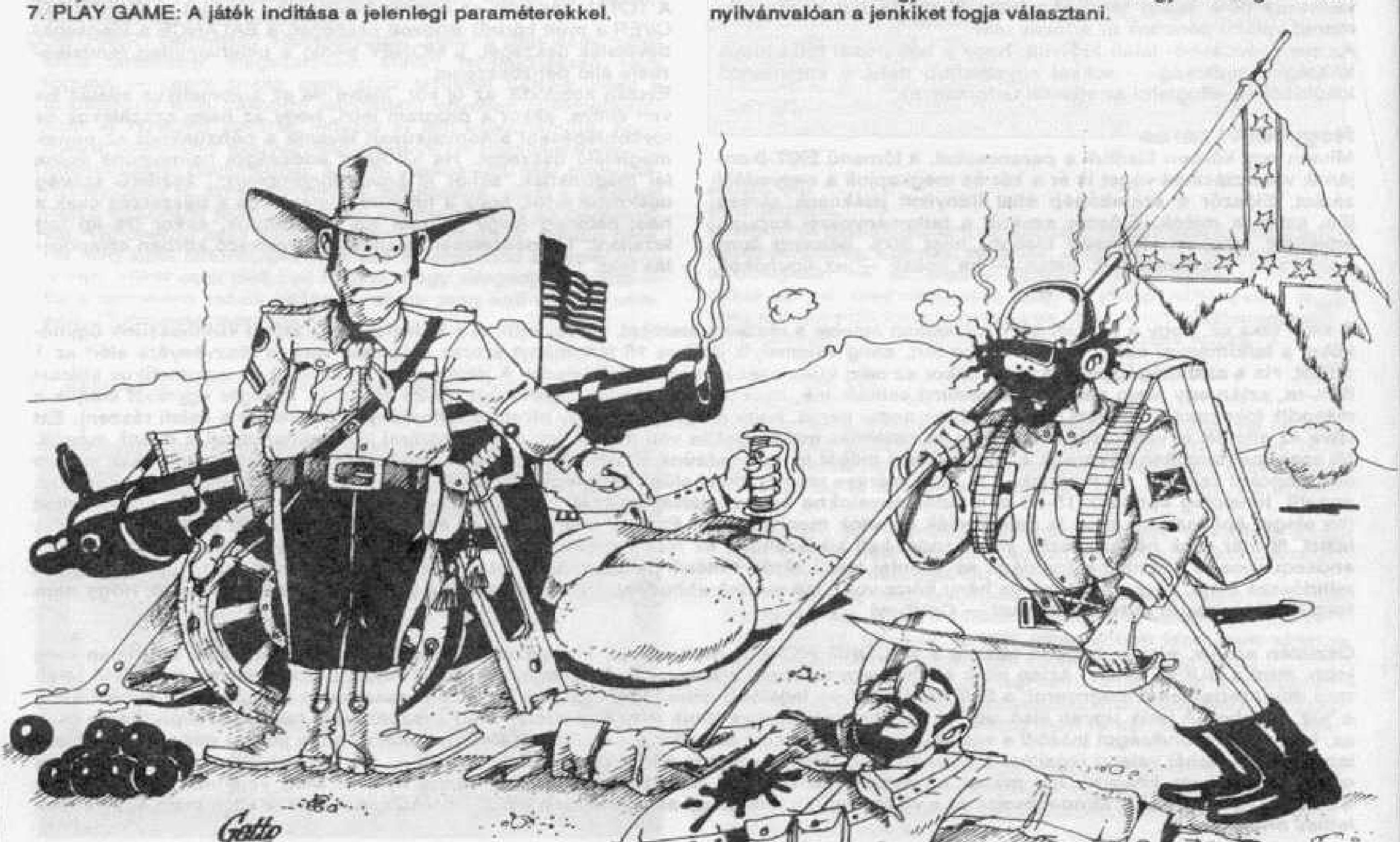
1861. áprilisának egy szép tavaszi vasárnapján az USA egyik déli államában levő Fort Sumter erőd helyőrsége arra ébredt, hogy kitört az amerikai polgárháború. Illetve akkor ezt még nem tudták, mindössze annyit sikerült megállapitaniuk, hogy ez egy nagyon kellemetlen hely, mert itt lőnek az emberre. Ennek örömére néhány órás tűzpárbaj után szabad elvonulás fejében meg is adták magukat és a vidám déli csőcselék örömmel ünnepelhette a jenkiken aratott első győzelmét. Ez az apróbb lövöldözés volt a nyitánya annak az eseménysorozatnak, amely "Amerikai polgárháború 1861-65" címszóval vonult be a történelemkönyvekbe és — a II. Világháborút leszámítva — nagyobb véráldozatot követelt az USA lakosságától, mint történelmének összes háborúja együttvéve. A történészek később különféle ideológiákat fabrikáltak a konföderációba tömörült 13 déli állam és az északi államok céljait magyarázandó ("a déliek az iparosodottabb Észak gazdasági hegemóniája ellen, az északiak pedig a rabszolgák felszabadításáért harcoltak") — pedig egész egyszerűen csak arról volt szó, hogy a két szembenálló fél uralkodó pénzügyi köreinek az érdekei ütköztek egymással és ebből kifolyólag a népüket belerángatták egy jó kis vérfürdőbe. A háború rendkívül nagy eredményeket hozott: Észak gazdasága nem nyomta el annyira Délt, mint a háború előtt (sokkal jobban elnyomta) és a rabszolgákat is felszabadították (minekfolytán sokkal rosszabbul éltek, mint azelőtt). Továbbá egy csomó stratégiai játék született, amelyek az összecsapásokban igencsak bővelkedő háború nagyobb ütközeteit dolgozták fel. Ezek egyike a **JOHNNY REB II.** is.

Arról ugyan nem szól a fáma, hogy ebben melyik csatát játszhatjuk le, de ahogy a terep- és erőviszonyokat szemléljük ez a Bull Run pataknál lezajlott első összecsapás lehet. Ez volt a polgárháború első nagyobb csatája, nem sokkal Fort Sumter bevétele után. Az erőviszonyokra az a magyarázat, hogy kezdetben az északi államok nem igazán vették komolyan a konföderáció lázadását és elnéző mosollyal szemlélték az eseményeket. A déliek szintén mosolyogtak és puszta tréfából elküldtek egy nagyobb sereget Washington irányába, hogy tudatosítsák a konkurrenciával: ők teljesen komolyan gondolják ezt a lázadósdit. Erre már az északiak is idegesek lettek és sebtében összetákolt seregükkel a Washingtontól kb. 20 kilométerre levő Bull Run patak hidjánál akarták megállítani a déli sereget. A főváros újgazdagjai szépen ki is kocsikáztak a környező dombokra, mert nagyszerű hétvégi mulatságnak igérkezett, hogy unalmas partik helyett egy igazi csatát szemléljenek, mikor is Észak dicső fiai minden bizonnyal alaposan megleckéztetik a pimasz délieket. A látványosság valóban nagyszerű volt: az északi hadsereg katonái addig gyakrabban fogtak sétapálcát, mint puskát, és lovat vagy ágyút is esetleg festményeken láttak azelőtt — ebből kifolyólag az amúgy is túlerőben levő déliek péppé verték az északiakat — de végül is ez már nem tartozik szorosan ide... Kissé elkalandoztunk a történelem zavaros vizeire, de most már igyekszünk a játékleirásra koncentrálni:

Bejelentkezés után az alábbi menüből választhatjuk ki, hogy az eredeti állapotot át akarjuk-e szerkeszteni vagy indítjuk a játékot.

1. EDIT BATTLEFIELD: A csatamező átszerkesztése.
2. SELECT TROOPS: A csapatok kezdeti paramétereinek átállítása.
3. SELECT POSITIONS: A csapatok kezdeti pozíciójának átállítása.
4. SELECT RESERVE: Az utánpótlás beállítása.
5. CHANGE CONTROLS: Az irányítás illetve a színek átállítása.
6. SAVE/LOAD: A beállított paramétereknek megfelelő kezdőhelyzet kimentése.
7. PLAY GAME: A játék indítása a jelenlegi paraméterekkel.

Mivel a szerkesztő használatához nem árt megismerkedni néhány dologgal, kezdjük rögtön a játékkal (az eredeti beállítások szerint). Indítás után egy újabb menüt kapunk, ahol az első két ponttal kiválaszthatjuk, hogy egy vagy két játékos játszik-e a játékkal, a következő két ponttal visszaállíthatjuk a szembenálló felek eredeti paramétereit (csak akkor van értelme használni, ha a szerkesztővel átírtuk őket), az ötödikkel pedig visszaléphetünk az előző menübe. Ha egy játékost választottunk, akkor ezután ki kell választanunk, hogy az Unió vagy a Konföderáció csapatait akarjuk-e irányitani. Mivel az utóbbiak a csata elején kb. háromszoros túlerőben vannak, nem túl nehéz győzni velük — a nagy stratéga tehát nyilvánvalóan a jenkiket fogja választani.



Következik a nehézségi fokozat beállítása, amelyek teljesen szélsőségesek: az '1' billentyűvel "legnehezebb", a '3'-mal pedig a "legkönnyebb" fokozatban fogunk játszani. A szerzők talán álmosak lehettek programozás közben, mert a listából kifelejtették a '2'-vel indítható középső fokozatot, amit a többiből kiindulva esetleg "legnormálisabb"-nak nevezhettek volna. A nehézségi fokozat a stratégiák Achilles-sarka: néhánynál úgy oldják meg, hogy a fokozattal a számítógép által irányított játékos lépéseinek intelligenciáját lehet állítani — ez nem valami jó eljárás, mert ha csak nehézben lép normálisakat a gép, akkor a többi fokozat azoknak való, akiket boldoggá tesz az a tudat, ha mondjuk egy négyhónapos csecsemőt legyőzhetnek sakkban; a másik általános módszer pedig az, hogy "nehéz"-ben ugyanazt az egységet mondjuk háromszor akkora erővel lehet leküzdeni, mint normál esetben — ezt az eljárást viszont idegesítőnek tartjuk, mert a játék szempontjából teljesen illogikus, másrészt — a sakknál maradva — kb. olyan, mintha mondjuk a fehér bábukat mindig csak harmadszorra lehetne leütni. A JOHNNY REB II-nél a nehézségi fokozat állítása viszont egy teljesen eredeti, nagyszerű ötlet alapján történik, amit még egyetlen más stratégiában sem láttunk (sajnos...):

— ha könnyűben kezdjük a játékot, akkor a játék a hagyományos módszer alapján zajlik: először lépünk mi, majd miután az összes egységnek kiadtuk a parancsokat, a 'C' billentyűvel befejezzük a kört: a csapataink végrehajtják a parancsokat és a számítógép csapatai következnek;

— ha a középső fokozatban indítottuk a játékot, akkor nincs elkülönítve a parancsfázis és a végrehajtási fázis: a csapatok (természetesen az ellenfél is) folyamatosan hajtják végre az (utoljára) megadott utasításokat, ha valamelyiknél más parancsra van szükség, akkor a szokásos módszerrel megadhatjuk és az azonnal eszerint is fog ténykedni. Ez az 'online-ütközet' egyrészt nagyon pergővé teszi a játékot, másrészt meg jóval kevesebb gondolkodási időnk van a parancsok kiadására;

— a nehéz fokozatban ugyancsak online-csata lesz, de itt egy további áldás is lesz: csak azokat az ellenséges csapatokat látjuk, amelyekkel csapataink éppen harcolnak, illetve elárulják magukat azzal, hogy tüzelnek ránk.

A fokozat kiválasztása után megjelenő képernyőt három részre lehet osztani: a legnagyobb részt a játékképernyő foglalja el, ami a csatamező aktuális részének nagyított képét mutatja; a jobb oldali ablak parancsfázisban a parancsok kiadására, végrehajtási fázisban eredményjelzőként szolgál; az alsó sor pedig normál esetben üzenetsorként, parancsfázisban az aktuális egység infojaként működik.

A terep

A játékképernyő jelölései semmi újdonságot nem hoznak annak aki valaha is játszott már stratégiai játékkal. A tereptárgyak (mező, út, erdő, hegység, patak) egyértelműek. A csatatér közepén húzódó patakon (vagy inkább folyón) átvezető hidat védik az északi csapatok, de az északi és déli részen levő gázlókon (kb. három pozícióny szélességben a képernyő szélétől) is át lehet kelni rajta bármilyen egységgel. A déli stratégia szerint a centrum a hídon próbál áttörni, a jobb- és a balszárny pedig az északi és déli részen levő gázlókon. A többi tereptárgy az egységek mozgásának gyorsaságára van hatással, az alábbi szabályok szerint:

— mezőn vagy az úton haladnak a legjobban az egységek, a legtöbbet az utánpótlás, a legkevesebbet természetesen a tüzérség léphet egy körben;

— az erdő (a csatatér északnyugati részén és az északiak oldalán, az úttól délre) a harmadára csökkenti a csapatok sebességét és ide nem lehet lovassággal vagy tüzérséggel behatolni (az ilyen típusú csapat megáll előtte). A csapatok természetesen nem tüzelnek az erdő másik oldalán levő ellenségre, kivéve akkor, ha mondjuk egy gyalogsági alakulat az erdőben van, az ellenség pedig nyílt terepen.

— a dombok a felére csökkentik az egységek sebességét, de bármilyen alakulat keresztülhaladhat rajta.

— a házak (sárga alapszínű négyszögek a híd környékén) egyrészt akadályként, másrészt fedezékként is szolgálnak. Házon csak gyalogos alakulattal tudunk keresztülhaladni, de bármilyen alakulattal egy ház mögé helyezkedve, védve leszünk a ház túloldalán levő ellenség tüze elől (viszont mi sem tudunk tüzelni rájuk). A házak legjobb felhasználása az, ha gyalogságot helyezünk el benne védelemben — így elég nehéz lesz onnan őket kiverni.

A játékképernyőben levő részt a joy mozgatásával scrollozhatjuk a kívánt helyre, de a 'G' billentyűvel behívhatjuk a csatatér térképét (pontosabban csak a 90%-ának térképét), hogy teljesen áttekinthessük a helyzetet. A fehér négyzettel saját csapatra clickelve megkapjuk az infoját és új parancsot adunk neki, de ellenséges csapatról is kérhetünk infot a morál és a lőszer kivételével.

Parancsok

Ha saját egységet választottunk, akkor a jobb oldali ablakban megjelenik a lehetséges parancsok listája, továbbá az, hogy jelenleg éppen milyen parancs van folyamatban. Két esetben nem adhatunk parancsot az egységnek:

— ha az ellenség szétverte és menekül (BROKEN, CANNOT RALLY). Ilyenkor egy darabig keleti (illetve déliek esetén nyugati) irányban lépked az egység, majd nemsokára megáll és ismét lehet parancsot adni neki;

— ha közelharcban áll valamelyik ellenséges csapattal (IN MELEE). Ez olyankor lehetséges, ha előrenyomulás közben az egyik csapat egy ellenségesbe ütközik. Az új parancs kiadásával várni kell a következő körig.

Az első három ikon minden alakulatnál ugyanaz. A két üres ikon közül az első a CONTINUE, azaz a csapat folytassa azt, amit utoljára csinált (például haladjon tovább a megadott cél felé (MOVING) vagy folytassa a tüzelést (FIRING)). A második ikon a CANCEL, azaz hagyja abba, amit csinált — az állapota STILL lesz (nem csinál semmit), de ezt a parancsot teljesen felesleges használni, egyszerűbb inkább egy új paranccsal véget vetni a réginek. A további ikonok:

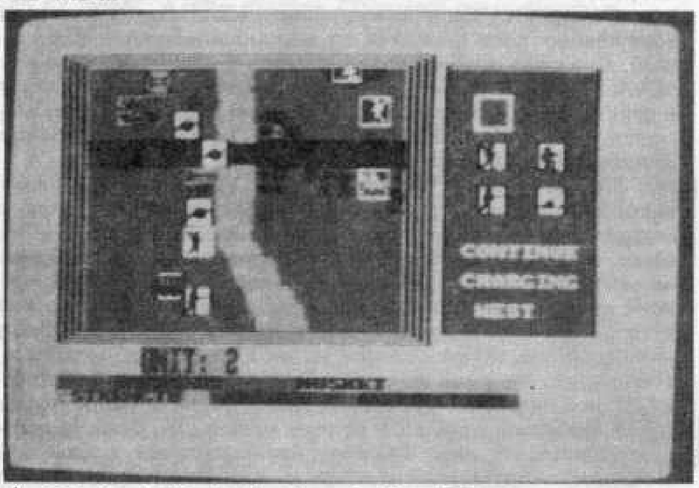
ADVANCE: mozgatás. Választása után ki kell jelölnünk azt a helyet, ahova az egységet át akarjuk mozgatni. A mozgás addig lesz aktuális parancs, amíg meg nem érkezik a kijelölt helyre. Ha valamilyen akadályba ütközik közben, a parancs akkor is ugyanez marad, csak éppen nem halad tovább. A terepnél már volt szó az egyes csapattípusoknak akadályt jelentő dolgokról, de akadályt jelent a többi csapat is (ebből következően nem lehet két egység ugyanabban a pozícióban). Gyalogos egységeknél a mozgás kiválasztása után egy ADVANCE FIRE kérdést kapunk. Ha YES-t válaszolunk, akkor a gyalogság előrenyomulás közben tüzel is az ellenséges célpontokra — de csak akkor, ha belebotlik ilyenekbe (természetesen ilyenkor a haladás lassabb lesz).

FIRE: Tüzelés, *Supply Wagon*nál nincs. Tulajdonképpen csak akkor kell megadni egy alakulatnak, ha az aktuális parancsuk mozgás volt és azt még nem fejezték be. Egyébként — ha nincs mozgási parancsuk — az egységek automatikusan tüzelni kezdenek a lehetséges ellenséges célpontokra. Így tehát a három harcoló alakulatot csak a megfelelő helyre kell mozgatni és azok maguktól harcba lépnek, ha erre lehetőség kínálkozik. Ha mégis direktbe adjuk ki a tüzelés parancsot, akkor ugyan meg kell adnunk a célpontként szolgáló alakulatot is, de ez nem sok vizet zavar: az egységek ugyanis maguk fogják eldönteni, hogy több célpont esetén kire lőnek (egyébként jól csinálják, mert általában összpontosítják a tüzet egy alakulatra). A tüzelésnek akadályt jelentenek a házak, illetve a többi (akár saját) alakulatok — ilyenkor az alakulat nem fog lőni. Nem lehet például egy lovasság mögött elhelyezkedő tüzérséggel lőni a lovasság másik oldalán levő ellenfelet, viszont — ha szabad a kilátás mindenfelé — akkor a lőirány 360 fok (nincs ilyen marhaság, mint egyes stratégiáknál, hogy csak 8 irányban lehet lőni). Ebből adódik, hogy a siker titka az, hogy az ellenfélre olyan pozíciót kényszerítsünk, amikor ő minél kevesebb csapatával tud tüzelni a mieinkre, miközben mi minél többel az övéire. A legnagyobb lőtávolsága (kb. 8-10 pozíció) természetesen az ágyúknak van (azon belül is a nagyobb kaliberűeknek), azután következnek az ismétlőpuskákkal (*Rifle*) felszerelt gyalogság, a muskétákkal (*Musket*) felszerelt gyalogság és végül a karabélyokkal felszerelt lovasok. A tüzeléssel kapcsolatban még megjegyzendő, hogy a csapatok nem fognak lőni az ellenfélre, ha elfogyott a lőszerük: ilyenkor egy *Supply Wagon*nál fel kell tölteni őket. Lőszerhiány egyébként nem sűrűn szokott előfordulni: a csapatok legalább 30-35 körre elegendő lőszerrel kezdenek és addigra általában a játék véget is ér.

CHARGE: Feltöltés, csak lovasságnál és gyalogságnál van. Feltöltésnél a szétvert alakulatok újraszervezhetők, célpontnak egy olyan helyen álló *Supply Wagont* kell megadnunk, ami nincs ellenséges alakulat közelében és itt egy kicsit növekszik az alakulat STRENGTH-értéke. Ezt az opciót abszolút nem használtuk, mert a játék elején a gyenge csapatokat is harcoltatnunk kell a déliek túlereje miatt, később meg felesleges ilyen marhaságokkal húzni az időt.
DIG IN: Csak a gyalogságnál van. A parancs kiadásakor az alakulat az adott pozícióban beássa magát és rögtön a FIRE lesz az aktuális parancsa. Beásva egy gyengébb gyalogság is sikerrel verheti vissza egy erősebb ellenséges alakulat támadását, azaz időt nyer addig, amig erősítés érkezik. Mivel az északi stratégia alapvetően defenzív, nekik kell beásva tartani a gyalogságukat.

Info

Ha van aktuális alakulat, akkor az alsó sorban megjelenik az infoja is. Ez első látásra egy párzási időszakban levő kakadura emlékeztet, de rövid elmélkedés után sikerülhet rendet teremteni a színek borzasztó kavalkádjában:
Az info első ablakában látjuk az alakulat típusát. Ez lehet gyalogság (*Infantry*), lovasság (*Cavalry*), tüzérség (*Artillery*) vagy utánpótlás (*Supply Wagon*). Az ablak színe az alakulat minőségére utal, ami lehet zöld (GREEN, újoncok), sárga (SEASONED, időszakos), lila (REGULAR, sorállomány) vagy vörös (VETERAN, harcedzett). Egy veterán alakulatot például nehezebb megfutamítani, mint mondjuk az újoncokat, valamint két azonos erejű csapat összecsapásakor a jobb minőségű kerül ki győztesen.
A második ablakban látjuk az alakulat fegyverzetét. Ez gyalogságnál lehet utántöltős puska (*Rifle*) vagy muskéta (*Musket*), lovasságnál karabély és szablya (*Calibre/Sabre*), tüzérségnél pedig 6 és 12 fontos, illetve 3 collos ágyú (*6 lb Smoothbore, 12 lb Napoleon* és *3" Rodman*). Az utánpótlásnál is jelez a program fegyvert (muskétát), de az utánpótlás nem harcol és nem is védekezik.



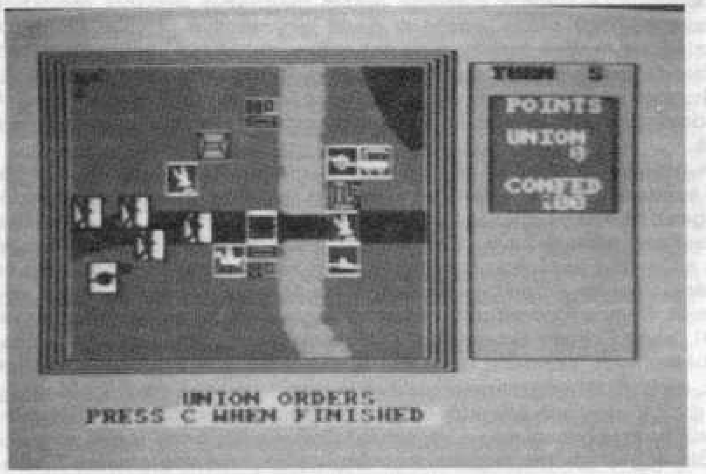
△ ***Olcsó prédának készül az óvatlan tüzérség***

A STRENGTH színe mutatja három fokozatban az egység erejét (zöld/sárga/vörös). Ez értelemszerűen a hatékonyságát is jelöli. Gyalogosoknál és lovasoknál ennek közelharcban és tüzelésnél is szerepe van: egy zölddel jelölt gyalogság nyugodtan megsemmisít veszteség nélkül egy piros lovasságot. Azonos erejű alakulatok összecsapásánál általában mindkét fél egy fokozattal gyengül és a közelharcból az kerül ki győztesen, akit a többi alakulat jobban támogatott tüzeléssel (vagy védelemben volt). A tüzérségek ereje csak a tüzelésre van hatással, közelharcban egy zöld tüzérséget is megsemmisíthet egy sárga (vagy akár piros) gyalogság vagy lovasság, ha jó vagy közepes a morálja.
A MORALE az erőhöz hasonló színekkel mutatja az alakulat morálját. A morál szintén a hatékonyságot mutatja: azonos minőségű és erejű ellenfelek között a jobb morállal rendelkező lesz a győztes.
Az AMMUNITION a lőszer mennyiségét jelzi piros/sárga/zöld fokozatokkal. Már volt szó róla, hogy a lőszer általában egyetlen egységnél sem fogy el a játék során, de annyi még megjegyzendő, hogy a jobban ellátott csapatok többet tüzelnek egy körben. A morál és a lőszer kivételével az ellenséges csapatokról is kérhetünk infokat.

Taktika

A játék pontozásos alapelven zajlik. Mindkét fél 2-3 pontot kap, ha sikerült visszavernie vagy meggyengítenie az ellenfél valamelyik alakulatát és 7-11 pont jár egy ellenséges alakulat megsemmisítéséért. Ezenfelül a déliek 100 pont előnnyel kezdenek és további 25 pontot kapnak minden egyes alakulatért, amely eléri az északiak "térfelének" jobb oldalát (ez talán a bekerítést jelentheti). A játék az északiak győzelmével ér véget, ha a déli csapatoknak legalább a 90%-át megsemmisítik, és a déliek győzelmével, ha a déli csapatoknak legalább az egyharmadával elérték a csatatér túloldalát vagy megsemmisítették az északiak addig beérkezett csapatainak legalább a 90%-át. Mivel a déliekkel játszva a számítógép ellen még egy átlagos játékos is simán nyerhet a 16-18. körre (akár anélkül, hogy egyetlen csapatot is bevinne), a játék igazán csak akkor lesz izgalmas, ha az északiakat irányítjuk a számítógép ellenében.
A játék kezdetén a déliek jó háromszoros túlerőben vannak: a gyalogság tekintetében 14:6, lovasságnál 7:2, tüzérségnél 5:1, utánpótlásnál pedig 3:1 arányban alakul az erőviszony a javukra. Így tehát az északiaknak időt kell nyerniük addig, amig a csatatér keleti részén levő úton bemasíroznak az erősítésük (a déliek nem kapnak erősítést):
— 1 gyalogos alakulat a 7., 10., 15., 19., 20. és 22. kör elején;
— 1 tüzérség a 17., 24. és 30. kör elején;
— 1 lovasság a 26., 28., és 32. kör elején
— és 1 Supply Wagon a 9. körben.
A déliek szárnyai az északi és déli részen levő gázlókon szándékoznak átkelni, a centrumuk pedig a híd felé tör. A változatosság kedvéért a program variálni szokta a déli csapatok elosztását a centrum és a szárnyak között, de általában az alábbi két alapelv érvényesül:
— a centrumban a sereg 50, az északi részen a sereg 40 a déli részen pedig a sereg 10%-a tör előre, vagy
— a centrumban a sereg 40, a szárnyakon pedig 30-30%-a támad.
A déliek oszlopban menetelnek a céljuk felé, az északiak pedig az igen elterjedten alkalmazott "bámészkodó turistacsoport"-hadrendben várják őket. Először is a felállást kell módosítani.
Északi gázló: Ide vonjuk fel a folyóparton és dombokon beásott két gyalogságot, kb. két pozíciónyira a folyótól, és ássuk be őket egymás mellett. Így az élen haladó két északit a tüzelésükkel már az átkelés előtt meggyengítik, majd összecsapásnál legalább kettőt megsemmisítenek és a mögöttük jövőket is feltartják egy darabig. Egy idő után mindkettőt szétverik és kelet felé menekülnek, de ezzel már nyertünk annyi időt, hogy a 7. és 10 körben érkező gyalogsági utánpótlást elindíthassuk errefelé, amelyek majd megakadályozzák, hogy egyetlen déli is elérje a keleti oldalt;
Déli gázló: Itt ugyancsak két beásott gyalogsági egységgel fogjuk feltartani az ellenfelet. A gázló előtt már van egy gyalogos beásva (ezt küldjük két pozícióval délre és ott ismét ássuk be), de még küldjük le a keleti részen levő erdőben beásott gyalogost is. Ha a déli seregből csak 4-5 egység tör előre, akkor elegendő ez a két gyalogság, ha viszont 10-12 akkor küldjük még a két gyalogos mellé azt a lovasságot is, ami a játék elején a hídtól keletre áll. Hárman talán nem lesznek elegen, hogy feltartsák a délieket, de 7-8 darabot így is kinyírhatnak. A déli részre felesleges utánpótlást küldeni a beérkező erősítésből, mert legalább 6-7 lépésre van az érkezési helytől és úgysem érnek idejében oda;
Centrum: Itt a híd körül fogunk sündisznóállást kiépíteni. Először is vonjuk vissza a déliek előtt álló lovasságot a hídtól délnyugatra levő ház elé, a hídtól keletre álló lovassággal lépjünk a híd keleti részéhez, a dombokon álló tüzérséget pedig hozzuk le a ház fölé. Mivel a déliek oszlopban nyomulnak előre, az első részeket már addigra nagyon meggyengíthetjük, mire egyáltalán elérik a hidat. Mivel a hídon egyszerre csak egy egységük tud áthaladni, a híd előtt össze fognak torlódni és mindig csak 1-2 egységgel lőhetnek, míg mi legalább 3-4 alakulattal (köztük egy tüzérséggel) lőhetünk rájuk. A túlparton maradt egy gyalogos- és lovascsapatot valószínűleg elvesztjük,

de ezzel a védekezéssel annyi időt nyerünk, hogy a 15. körtől érkező erősítés (az első két gyalogost elküldtük északra) még bőven ideérjen.



△ ***Az én védelmem a legszebb a világon!***

Még néhány tanács:

- Ha a déliek a tüzérséget hozzák legelől, akkor célszerű bármilyen erejű egységgel megrohamozni, mielőtt még nekiállna lődözni és kifüstölne bennünket — úgy semmi esélyünk nem lesz, közelharcban viszont könnyen megsemmisíthetjük.
- Ha egy egységünket szétverték volna, akkor 1-2 körön keresztül magától visszavonul. Ez általában a gázlóknál védekező csapatoknál szokott előfordulni. Miután a csapatot ismét irányíthatjuk, ássuk be ott ahol van, ha gyalogság, vagy adjunk neki FIRING parancsot, ha lovasság — így az őt kergető ellenfelet esetleg még szétlőheti, mielőtt elérné.
- Az utánpótlást szállító kocsik könnyű prédái bármilyen erősségű csapatnak.

A szerkesztőrész

Az előbb ismertetett recept alapján valószínűleg senkinek sem okoz majd gondot, hogy győzedelmesen kerüljön ki a számítógép ellen vívott ütközetből. Viszont ha két azonos képességű játékos játszik egymás ellen, akkor nem valószínű, hogy a délieket irányító félnek bármilyen nehézséget okoznának az északiak. Ilyen alkalmakkor nem árt a történelmi állapotnak megfelelő kezdeti paramétereket egy kicsit átállítani. Erre szolgál a főmenü többi pontja:

EDIT BATTLEFIELD: Ebben a pontban akadályokat helyezhetünk el a terepen. Először ki kell választanunk, hogy új házat ('H'), kerítést ('F') vagy falat ('W') akarunk-e telepíteni, majd a számbillentyűkkel kiválaszthatjuk a megfelelő alakú részt. Házak az eredeti terepen is vannak, szóval azt nem szükséges magyarázni — a kerítések a mozgást akadályozzák (a tüzelést nem), a falak pedig ugyanúgy működnek, mint a házak, viszont kisebb fedezéket (illetve tüzelési akadályt) jelentenek. Az 'R' megnyomásával leszedhetjük a kijelölt objektumot a térképről, az 'E'-vel (majd az 'A'-val) pedig visszaléphetünk a főmenübe. A program előbb Y/N megerősítést kér a változtatásokra (utóbbi esetén az eredeti állapot marad).

SELECT TROOPS: Itt írhatjuk át a csapatokra jellemző paramétereket (mivel a morál és a lőszer kezdetben minden egységnél maximális, azt természetesen nem). Először ki kell választanunk, hogy déli vagy északi csapatokat akarunk-e módosítani, aztán megjelenik az összes résztvevő alakulat listája. 'C' megnyomása után sorban átírhatjuk az egység infoit, 'B'-vel töröljük az egységet. Az aktuális egység infoja az alsó részen látható: az első a név (alapállapotban csak egy sorszám), utána következik az alakulat típusa (*Infantry/Cavalry/Artillery/Supply Wagon*), alatta a minőség (*Green/Seasoned/Regular/Veteran*), végül pedig az alakulat fegyverét módosíthatjuk. Az infoablak jobb oldalán látjuk azt az ikont, amivel a program az adott alakulatot jelzi, mellette pedig egy számot: ez a harcértéket jelölő érték, amit az alakulat minőségéből és fegyverzetéből számol a program. Egy veterán, puskával felszerelt gyalogság harcértéke 13, míg ugyanez újoncokkal csak 5. A csapatok harcértékének az összege a képernyő jobb felső sarkában látható. A lista végén van néhány üres hely: ide szükség szerint új csapatokat fabrikálhatunk.

SELECT POSITIONS: Itt írhatjuk át a csapatok kezdőpozícióit a játék elején. Először megint ki kell választani, hogy melyik oldal csapatait akarjuk módosítani, aztán a tűz gomb megnyomása után a program a csapatok listájában levő sorrend alapján sorban mutogatja az egységeket. A kurzor mindig beáll az aktuális sorszámú egységre és 'R'-rel leszedhetjük a térképről, majd — miután a kurzort a kívánt kezdőpozícióra mozgattuk — 'tűz' gombra ismét visszapakolhatjuk. 'N' megnyomására a következő egységre ugrunk, 'E'-vel visszalépünk a főmenübe, 'G'-vel szintúgy de ezzel azt is jelezzük a programnak, hogy a következő egységet már nem kell elhelyezni a térképen (vagyis az innen következők már erősítésként fognak érkezni, a következő menüpontban megadottak szerint).

SELECT RESERVE: Itt a két fél utánpótlását szabályozhatjuk, vagyis azt állítjuk be, hogy az egységei melyik körben érkezzenek meg a csatamezőre. A felső részen az ON AT START felirat mutatja, hogy a játék kezdetén hány alakulat van a csatamezőn, a RESERVES pedig az utánpótlásban érkezők számát jelöli. Alul az aktuális egység infoja látható, az egységek között az 'N'-nel lehet lapozni. Az ENTRY TURN felirat jelzi, hogy az egység mikor érkezik (ha AT START, akkor már kezdéstől ott van), ha nem megfelelő, akkor 'C' megnyomása után átírhatjuk (a kívánt kör számát kell megadni, a kezdéshez nullát). Ha a csapatok listáját módosítottuk ebben vagy az előző pontban és valamelyik csapatnak nem adtunk meg sem kezdőpozíciót, sem érkezési időt, akkor a játékot nem is tudjuk elindítani: a PLAY GAME után a program jelzi, hogy nincsenek beállítva a szükséges paraméterek.

CHANGE CONTROLS: A CHANGE KEYS pont használatával átírhatjuk az irányítóbillentyűket (ha valakinek nem felel meg a joy, vagy szúrja a szemét a Spectrum-romantikát sugárzó O-P-Q-A-SPACE). A CHANGE COLOURS használatával pedig a program által kínált lehetőségek alapján átállíthatjuk a terep és a két ellenfél csapatainak színét.

SAVE/LOAD: Ez egy sima I/O-menü, amelyben kiválaszthatjuk az adathordozót, játékot tölthetünk, kimenthetünk/betölthetünk egy átszerkesztett csatamezőt.

Hát körülbelül ennyit lehet összehordani a JOHNNY REB II-ről — a többi már a leendő hadvezérek dolga. Őszintén szólva a játék nagyon tetszett nekünk, mert érezhető rajta az a törekvés, hogy a szerzői az "egyszerűségben a nagyszerűség"-alapon készítették, azaz megpróbálták kiküszöbölni a hagyományos stílusú stratégiák azon hátrányait, amelyek a szélesebb közönség előtti elterjedésüket akadályozták. Nevezetesen:

— a játékból kifelejtették a temérdek adatot és kapcsolatot, ami általában az ilyen típusú játékok velejárója (ld. például STORM ACROSS EUROPE) és a laikusnak esetleg érthetetlenné tették a játékot. Pontosabban nem kifelejtették, hanem egyszerűsítették, illetve nagyrészt "elrejtették" a programban;

— a kezelést a lehető legegyszerűbb módon oldották meg;

— a stratégiák egyik legnagyobb hátránya a lassúság, ami az akcióhoz szokott játékosnak majdnem mindig az unalommal egyenrangú. Az egészen eredeti nehézségi fokozatokkal viszont a játékot sikerült pergővé tenni (egy parti a gép ellen nem szokott tovább tartani fél óránál), így közvetlenül a vasárnapi ebéd elkészülése előtt is lehet vele menni egy kört;

— mivel egy stratégiai játéknál a játékos előbb-utóbb ki tudja cselezni a számítógép túlzottan egysíkú "gondolkodását", az igazi az, amikor két játékos játszik a játékkal. A szerkesztő segítségével bármikor kreálhatunk olyan felállást, amikor az esélyek egyenlőek.

Most ez úgy hangzik, mintha bárkire is rá akarnánk tukmálni a játékot. Ez távol álljon tőlünk, de abban szinte biztosak vagyunk, hogy aki szeret sakkozni, egy játéknál nem tartja követelménynek azt, hogy lehessen lőni és nem vágyik feltétlenül fél képernyőt betöltő sprite-okra, az a JOHNNY REB II-vel is elég jól fogja tölteni az idejét.. A játék egyébként teljes egy file-ból áll, tehát a kazettás 64-esek is megpróbálhatnak Grant tábornokot játszani kicsiny szobájukban.

Doomdark's Revenge

Az előző számunk LORDS OF MIDNIGHT-leírását valami olyan költői fordulattal fejeztük be, hogy a közeljövőben feltétlenül csinálunk egy leírást a folytatásáról, a **DOOMDARK'S REVENGE**-ről is — de azt azért nem gondoltátok volna, hogy ilyen gyorsan rátok öntjük, nemde?! Nem baj, az ilyen kellemetlen meglepetések teszik boldogtalanná az életet. Mielőtt még belevágnánk a leírásba, adózzunk egyperces néma tüsszögéssel *Mike Singleton*nak, a szerzőnek. A trilógia második részét megnézve ugyanis rendkívül szembeötlő, hogy a derék Mike úgy fogott neki a II. rész megírásának, hogy előtte jónéhány partit lenyomott a LORDS OF MIDNIGHT-tal (a továbbiakban az egyszerűség kedvéért LOM), majd szinte az összes hiábát vagy nehézkes megoldást, ami csak fellelhető volt benne, kijavította vagy lényegesen célszerűbbé tette. Teljesen meglepő, de úgy látszik, hogy nem csak a bankszámláját akarta gyarapítani egy sikeres koncepció ismételt feldolgozásával, hanem az is érdekelte, hogy a II. rész jobb legyen, mint az első! A játék mindazonáltal teljesen a LOM-ban megismert sajátságos módszerre épül, ezért a leírását is az előző számunkban megjelent LOM-leírás alapján készítettük el és egy csomószor visszautalunk rá.

Először is a kerettörténet, amit a LOM-hoz hasonlóan egy Singleton-novella formájában kaptak meg az eredeti játék vásárlói. A történet ott indul, ahol a LOM befejeződött: Luxor, a Holdherceg vezette szövetség véres háborúban végül is győzedelmeskedett az ördögi Doomdark felett és általános eufória közepette nevezettet felfüggesztett királyi állásából, valamint egy igen magas fára. A vidám eseményt természetesen nagy ünneplés követte, aztán mindenki szépen elment haza. Corleth, a Holdherceg Fey fajtához tartozó szövetségese, a hadjáratban elesett Lord of Dreams örökébe lépett: a Dreams erdőség uraként Midnight első számú Fey lordja lett és uralkodását rögtön azzal kezdte, hogy fogadást adott Luxor tiszteletére. Dreams erődjébe érkezett vissza Morkin (Luxor fia) is, aki egy kicsit távol esett a hadjárat fő eseményeitől, mert azzal töltötte az idejét, hogy a Doomdarktól ellopott Jégkoronával menekült az őt üldöző hadseregek elől. A jeles ifjú a nagy ünnepség idejét azzal tölti, hogy Corleth lányának, Tarithelnek bizonygatja, hogy a győzelem Doomdarkon csakis az ő ténykedésének köszönhető és egyébként esős napokon is az asztal alá issza a szövetség egyesített haderejét. A nemes lélek ezzel természetesen elnyeri Tarithel szívét, aminek természetesen esküvő is lesz a vége. A nagy boldogság nem tart túl sokáig, mert Morkint éjszakáként állandó lidércnyomás gyötri: álmában állandóan egy gyönyörű *nő* jelenik meg (Shareth, a Szívrabló), akinek személyét nemsokára hatalmas veszéllyel sikerül összekapcsolnia — így tehát felkerekedik, hogy ismét egyedül számoljon le vele. Shareth, a Szívrabló a Midnighttól északra elterülő Jégbirodalom leghatalmasabb úrnője, továbbá a néhai Doomdark egy északon tett látogatásának gyümölcse, aki annak idején azt javasolta a Jégbirodalom akkori úrnőjének, hogy a szokásos napi eszmecserét a világ dolgairól éjszaka is folytassák. A zárt ajtók mögött folyó megbeszélésekről a Repedt Harsona Hírügynökség mindössze annyit szivárogtatott ki, hogy fontos államközi szerződések történtek: a tárgyaló felek "együttműködésének" eredményeként megszületett a gonosz varázslatok kétoldalú növeléséről szóló egyezmény, valamint (valamivel később) Shareth. A *kicsi* lányban összegződött a szülők gonosz hatalma: már gyermekkorában is feltűnőek voltak azok a huncut tréfái, amikor kicsiny pallosokat helyezett el nevelői hátában. Később — máig is tisztázatlan körülmények között — átvette a hatalmat a Jégbirodalom felett és ebbéli minőségében igen-igen rossz hangulatba került, amikor meghalotta, hogy a papát meglincselték Midnight földjén. Természetesen bosszút forralt: az ő varázslata csalta azt a marha Morkint egyedül a Jégbirodalom földjére, majd miután szépen elfogatta, újabb varázslatokkal halmozta el. Mostanság Morkin már jó úton halad a teljes megőrülés felé és Shareth tervei szerint nemsokára már abba az állapotba kerül, hogy ő vezethesse a Jégbirodalom egyesült seregét Midnight elpusztítására... A grandiózus terv híre persze eljut Midnight földjére is, ahol Luxor az eddigi tapasztalataiból okulva úgy dönt, hogy a legjobb védekezés a támadás lesz: amíg Corleth megszervezi Midnight védelmét, addig ő Rorthron a Bölcs társaságában északra lovagol, hogy szövetségeseket keressen a Jégbirodalomban, kiszabadítsa a fiát és lehetőleg még a saját földjén semmisítse meg Shareth csapatait. Tarithel is felkerekedik, hogy megpróbálja megmenteni újdonsült férjét. Itt kezdődik a játék.

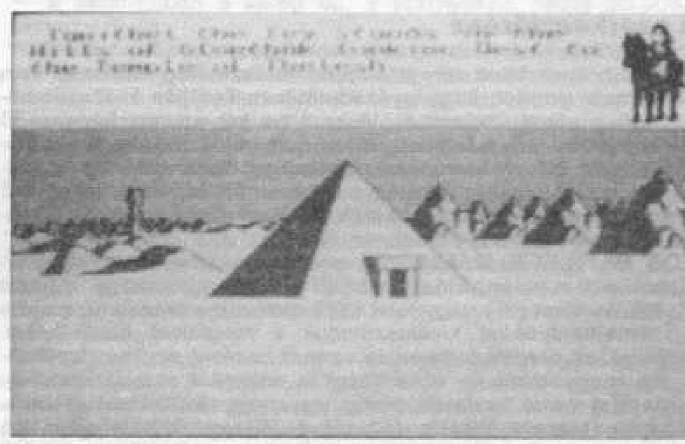
A helyszín

Mint a mellékelt térképecske is mutatja, a Jégbirodalom térképe elég kicsiny: mindössze két-háromezer helyszínnel több, mint a LOM-é, szóval ezen a 6.200 helyszínt alig meghaladó nagyságú helyen valószínűleg klausztrofóbia fog gyötörni minden játékost. Sajnos a tartományok elosztásánál Singleton eltért a LOM-ban használt módszertől: nagyon kár volt megváltoztatni azt, hogy a helyszín neve a tartomány nevére és a terep/helyszín típusára utal, továbbá a tartomány nevét viseli a lordja is. Itt minden egyes építménynek saját neve van (ezen belül a váraknak is, amelyeket az ott lakó lordról neveztek el), a tartományok pedig a felszíni adottságok szerint oszlanak meg: minden hasonló típusú, összefüggő tereprésznek más neve van (ráadásul egy csomó esetben két teljesen más helyszínen levő tartomány neve csak egyetlen betűben különbözik egymástól). Talán a változatosság igénye vezette a LOM-módszer megváltoztatására a szerzőt, de ez nagyon-nagyon rosszul sült el: pontosan azt sikerült elérnie vele, hogy — bár sokkal nagyobb szükség lesz rá, mint az I. részben — teljesen lehetetlenné tette a tájékozódást a játékos számára. (**Lehet, hogy ez volt a célja. Egy játékírótól minden kitelik... — CoVboy**) Ebből adódóan ha a leírásban valamilyen helyszínre hivatkozunk, akkor megadjuk a koordinátáit is (először a függőlegest, aztán a vízszintest), különben lemegy a nap, mire megtaláljátok, hogy mire gondolunk.

A terep felszíni adottságai egyébként megegyeznek a LOM-ban használtakkal (*Plains*: mező; *Forest*: erdő; *Hills*: dombok; *Mountains*: hegység) és a karaktereink mozgására vannak hatással. A legtöbbet sík, a legkevesebbet pedig hegyes terepen léphet körönként egy karakter. A föld határát ismét jéghegység jelzi. A már ismert "felszínekhez", két újabb forma is csatlakozik:

Tó: Az északi részen egy gyanús sziget fekszik egy tó közepén. A víz természetesen járhatatlan a hadseregek számára, tehát oda csak az egész földet behálózó alagútrendszeren keresztül juthatunk be.

Köd (*Mist*): Ez tulajdonképpen nem terepformula, hanem Shareth varázslata (hasonlít az előző rész "Jégfélelméhez"). Időlegesen jelentkezhet bármelyik részen (akár több helyen is egyszerre) és arra szolgál, hogy csökkentse a látótávolságunkat: lépni ugyan ködben is lehet, de mivel — a tornyok és városok



△ *A templomokban vallásos áhítatba ringatjuk magunkat*

tornyának kivételével — egy kukkot sem látunk, fogalmunk sincs, hogy hova is fogunk lépni. Egyébként megjegyzendő, hogy a huszadik kör tájékától Shareth előszeretettel alkalmazza a ködöt a saját seregei vonulásának fedezésére.

A LOM-ban használt építmények úgy látszik, utólag már nem nyerték meg Singleton tetszését, mert a DOOMDARK'S REVENGE-be teljesen újakat fabrikált. Lényegi változás ezzel mondjuk nem történt, mert majdnem mindegyik típus a LOM-ban levő valamelyik megfelelője.

City: Város, a LOM-ban *Citadel*. Mindig valamilyen lord lakja. A helyőrség itt is vagy lovasokból, vagy pedig harcosokból áll, általában minden egyes városban ezer-ezerkétszáz fő a kezdeti helyőrség. Akárcsak a LOM-ban citadellát, itt is nagyon egészségtelen dolog várost ostromolni — csak jelentős túlerővel próbáljuk meg. A városokban tárgyat nem lehet találni (ha volt valamilyen fegyver, akkor azt elvitte a tulajdonos), de egy *shelter* (menedék) mindig van.

Fortress: Erőd, a LOM-ban *Keep*. A legtöbbször egy lord lakja (de egy lordnak néha több erődje is lehet). A helyőrségre vonatkozó infok megegyeznek a városnál elmondottakkal, de erődöt könnyebb bevenni.

Tower: Torony (kivételesen ugyanaz, mint a LOM-ban). Egyrészt tájékozódási pontként szolgálnak (már messziről lehet látni őket), másrészt mindegyikben lehet találni valamilyen útmutatást (*guidance*) is. Az útmutatás itt is leggyakrabban valamelyik lord pillanatnyi tartózkodási helyére utal, de nagyritkán kapunk útbaigazítást valamelyik fegyver hollétét illetően is. Ezenkívül néha a tornyokban is találunk fegyvereket.

Hall: Falu, a LOM-ban *Village*. Semmi különös lelet, mindössze egy *shelter* jár az első idelátogatónak.

Hut: Kunyhó. Itt lehet shelter vagy valamilyen tárgy.

Palace: Kastély, vagy inkább "nyárilak", mert védelmi célokat nem szolgál. Találhatunk bennük valamilyen tárgyat (a tárgyak listáját, ld. a 'Parancsok' részben), néha *sheltert*, továbbá egy lejárót az alagútrendszerbe.

Pit: Gödör. Majdnem mindig negatív eredményt hozó tárgy, továbbá egy lejárat az alagútrendszerbe.

Gate: Kapu. Ugyanaz, mint az előző. A kapuk közül különösen fontos a Gate of Varengorn (5,6): a játék elején itt kezd Luxor és Rorthron. Ez a kapu a Jégbirodalom egyetlen kijárata, amelyen Midnight földjére juthatunk. Ezen keresztül kell majd elmenekíteni az életben maradt főszereplőket.

Temple: Templom. Valamilyen tárgy (ez is általában negatív) és egy lejárat van benne.

Stones: Kövek, a LOM-ban Ruin. Majdnem mindig valamilyen negatív tárgyra bukkantunk benne, viszont néha fegyvereket is leltünk.

Fountain: Forrás, a LOM-ban *Lake*. A DOOMDARK'S REVENGE-ben ez az itató, azaz ezeknél lehet visszaállítani maximumra a karakterek és seregeik erőnlétét.

Tulajdonképpen a terep "berendezéséhez" tartoznak a LOM-ból átmentett fiktív (szerepet nem játszó) élőlények is (skulkrins, dragons, ice trolls, wolves és wild horses). Az első négy teremtmény tulajdonképpen akadályozza a mozgásunkat (de csak akkor kell küzdenünk velük, ha azon a helyszínen akarunk keresztülhaladni, amelyiken állnak; a wild horses viszont pozitív élőlények, mert ha egy gyalogos karakterünkkel arra a mezőre lépünk, ahol ilyenek vannak, akkor az azonnal lóra pattan és ezután kétszer annyit tud lépni, mint gyalogosan. Singletonnak viszont volt egy nagyon rossz húzása: az első részben a szörnyek fix helyen voltak és ha egyszer leöltük őket, akkor szépen eltűntek — itt meg nem tűnnek el, csak arrébb mennek egy szomszédos pozícióba. Ráadásul itt nem érvényes az a tétel, hogy a pihent karakter mindig győz: már öltek meg skulkrinok teljesen fitt, fegyverrel ellátott karakterünket. Így tehát itt fokozottan érvényes az előző részben adott tanács: a szörnyekkel csak a végső esetben álljunk neki harcolni, mert ha véletlenül győznénk is, akkor is majdnem biztos, hogy a karakter minimum a lovát elveszti.

Szereplők

A játékban szintén négy főszereplő van, akik úgy is ki vannak emelve a többi karakter sorából, hogy nekik a funkcióbillentyűk segítségével is adhatunk parancsokat, továbbá ha a játéktérben látjuk őket egy másik karakterrel, akkor a lovuk lába fehér. A négy szereplő:

— Luxor, a Holdherceg ('**F1**'); ő vezeti a hadjáratot és ha elesne, a játék véget ér. Mindössze ezer testőrrel közlekedik a játékban (csak neki lehet a főszereplők közül serege) és embereket sem tud sehonnan toborozni. Így tehát fontos, hogy a személyét mindig biztosítsuk 2-3 újonnan toborzott lord seregével.

— Morkin, Luxor fia ('**F3**'); őt csak a kiszabadítása után irányíthatjuk. Ki kell menekítenünk a Jégbirodalomból.

— Tarithel, Morkin felesége ('**F5**'); ő viszi a játékban azt az adventure-szálat, amit az előbbiben Morkin: az ő célja Morkin kiszabadítása. A játék első részében megpróbálhatunk betoborozni vele néhány Fey urat a Fangrim erdőségből (max. kettőt sikerül), aztán biztosítani kell az útját Morkinhoz;

— Rorthron, a Bölcs ('**F7**'); csak toborzásra használható, a többiekhez képest ő jobb eredményeket ér el, de a 'jó' itt azt jelenti, mint a LOM-ban a 'semmi'...

Mielőtt megismerkednénk a többi szereplővel, néhány info arról a siralmas helyzetről, ami ránk vár. Először is Luxor & Co. teljesen 'nonamed' figurák a Jégbirodalomban, tehát a Midnightban kivívott tekintély itt semmit sem számít. A 'toborzás' tehát csak sima megjelenéssel csak azoknál a karaktereknél lehet sikeres, akik Shareth személyes ellenségei. A szövetségesek keresése itt tehát erőszakos módszerrel fog zajlani: egy új karakter csak akkor lesz — esetleg — a szövetségesünk, ha erre egy nála erősebb sereggel érkező karakterünk kéri (a részleteket később), tehát nemritkán az a módszer lesz a célravezető, ha párosával közlekednek a karaktereink és új sereget megpillantva az egyik harcba száll vele (kölcsönösen lekaszabolnak néhányszázat), majd a teaszünetet felhasználva ellép és a másik (pihent) sereg vezére érdeklődik, hogy mi a véleménye az új karakternek a szövetségről. Így egyébként elég lassan fogunk gyarapodni...

A Jégbirodalom lordjai itt is városokban vagy erődökben laknak. Sokkal többen vannak, mint a LOM-ban (legalább száz fickóval találkoztunk) és van egy nagyon rossz szokásuk: a LOM-ban ugyebár a semleges urak nyugton ültek a várukban és várták, hogy valamelyik fél elérkezzen hozzájuk — itt csak ritkán találjuk őket a várukban, általában szabad terepen találkozunk velük. Az országot ugyanis a feudális anarchia jellemzi, ahol is senki nem ismer el maga felett semmilyen hatalmat és mindenki háborúzik mindenkivel, még fajtán belül is. Minden lordnak megvan a saját, különbejáratú szövetségese (vele nem háborúzik, felvehet embereket a másik várából és a betoborzására is nagyobb esélye van) és ellensége is (üres perceiben vele háborúzik, továbbá ha egy karakter mellénk állt, akkor az ellenségéről máris lemondhatunk — elméletileg semleges marad ugyan, de mindenképpen belénk fog kötni). A legnagyobb kitolás viszont az, hogy a szövetséges karaktereink embereket csak a saját (vagy a szövetségesük) várában vehetnek fel! Ez nagyon mókás mondjuk akkor, ha egy délen lakó lordunk seregét nagyrészt megsemmisítik északon és a lorddal 30-40 lépést kell szédelegnünk hazáig, hogy újabb embereket vehessen fel...

A Jégbirodalmat öt fajta népesíti be: a dél-délnyugati részen élnek a barbárok; a délkeleti és a keleti részt népesítik be a Feyek, különös tekintettel a Fangrim erdőségre; kb. az ország közepén élnek a dwarfok, az északnyugati részen az óriások és végül az északi és északkeleti részen a jéglordok, Shareth alattvalói. A 'mindenki mindenki ellen'-alapelv alapján számunkra nincs különösebb jelentősége, hogy egy adott lord melyik fajtához tartozik, de a neve tartalmazza a fajtáját is. Egyelőre ennyit az urakról, később még úgyis sok baj lesz velük.

Kezelőbillentyűk

A kezelés módszere a LOM-hoz képest nem nagyon változott, eltekintve attól, hogy a különböző típusú infokat külön billentyűkkel kaphatjuk meg, továbbá az 'éjszaka' mellé belépett egy 'hajnal' billentyű is:

'**←**': Vissza az aktuális karakter nézeti képéhez.

'**1-8**': Fordulás a nyolc égtáj felé.

'**SPACE**': Lépés az adott irányba. A karakter nem léphet az adott körben többet, ha "éjszaka" van nála, azaz: UTTERLY TIRED az erőnléte; UTTERLY TIRED a seregének az erőnléte; az aktuális pozícióban valamilyen szörnytípus vagy 'nem szövetséges' sereg áll; elfogytak a nap órái, vagyis az adott körben megtehető összes lépését elhasználta.

'**9**': Hajnal. Új kör kezdete, ha a kör lezárása után véget ért az éjszaka ('*Dawn breaks*').

'**0**': Éjszaka. Az aktuális kör lezárása, miután az összes saját karakterünkkel léptünk. Az éjszaka ideje alatt lépnek a 'nem szövetséges'-seregek.

'**+**': Info az aktuális helyszínről.

'**—**': Info a karakter utoljára vívott csatájáról.

'**£**': Info a karakter seregéről.

'**HOME**': A karakter személyi infoi.

'**DEL**': Az aktuális karakter kiválasztása a neve mellett álló betűbillentyűvel (új karakter belépése után eggyel lejjebb tolódik az összes karakter a listában).

'**L**': játékállás töltése kazettáról ('SHIFT'-elve lemezről)

'**S**': játékállás mentése kazettára ('SHIFT'-elve lemezre). A játék egy 39 blokkos DOOMDARK nevű file-t tesz le, amelyből lemezenként csak egy lehet (ha már van, akkor felülírja az új mentéssel).

'**RUN/STOP**'+'**RESTORE**': Újrakezdés.

Infok

Az infokkal kapcsolatban kellemes újítás, hogy négy csoportra vannak bontva és ha valamire kíváncsiak vagyunk, akkor nem kell az összeset végigélveznünk, mint a LOM-ban. Ha az adott pozícióban (vagy abban az irányban amerre néz) egy másik karakter is álldogál, akkor egy *'More?'* kérdést kapunk és 'Y'-ra az ő infoiról is kapunk egy általános áttekintést (ha több is van, akkor természetesen többről).

(Állandó info a játéktérben:)

A karakter által látott nézeti kép felső része megegyezik a LOM-éval: ebből megtudjuk, hogy az aktuális karaktert hogy hívják, pillanatnyilag hol van és merre néz. Jobb oldalon látható a karakter képe, ami annyiból érdekes, hogy lovon van vagy gyalog.

(A helyszín infoja)

Az első mondat tartalmazza, hogy hajnal van (*It is dawn*) vagy hány óra van hátra a napból (amiből kisüthetjük, hogy a karakter még kábé mennyit léphet). A többi info nem különösebben érdekes: a helyszín neve, mit látunk az adott helyszínen (általában semmit, mert a karakter azonnal felkapja, ha talál valamit) és a karakter milyen tárgyat hurcol magával.

(Harcjelentés)

Ha a karakter az előző 2-3 kör valamelyikében harcolt volna, akkor itt látjuk a harcjelentést. Ebben látjuk, hogy a karakter kivel csapott össze; a harcnak mi volt a kimenetele (ha 'won no battle', akkor vagy nem dőlt el a harc, vagy szétverték a karakter seregét); hány harcos/lovas csapott össze egymással, milyen veszteségeket szenvedtek és a karakterünk egymaga hány ellenséget ölt meg. A csaták kimenetelét egyrészt a szembenállók létszáma és paraméterei (erőnlét és "lelkiállapot") határozzák meg. Azonos létszám esetén a lovasságnak van előnye. Várat is ugyanúgy meg lehet ostromolni, mint az előző részben — az már egy más kérdés, hogy csak ritkán sikerül bevenni, másrészt meg nem kimondottan érdemes ezzel tölteni az időnket (és vesztegetni az embereinket). Az egyenlőtlen erőviszonyokat az első részben a szerző azzal igyekezett ellensúlyozni, hogy a karakterek derekasan harcoltak az ütközetben és személy szerint is számos ellenfelet felaprítottak. Ez itt megszűnt: a karakter csak akkor irtja az ellenségeket személyesen is, ha valamilyen fegyver van nála. Minden egyes karakternek van egy róla elnevezett fegyvere, de az általában sohasincs nála: fegyvereket illetve egyéb tárgyakat egyrészt nagyritkán lelhetünk különböző helyszíneken (bár találtunk már szabad terepen is), valamint zsákmányolhatunk az ellenfelektől. A fegyverekről és egyéb tárgyakról lásd részletesen a parancsok ismertetésénél.

(A hadsereg infoja)

Itt találjuk a karakter által vezetett sereg állapotjelentését. Ha a karakternek nincs serege (például azért, mert az előbb verték szét és ő is csak épp hogy meg tudott lógni), akkor 'XY commands no army' üzenetet kapunk. A sereg állapotjelentése tartalmazza, hogy a karakter hány főből álló sereget vezet (a "two score" itt kétszer húsz embert jelent), azok milyen típusúak (warriors/riders) és milyen az erőnlétük. Az erőnlét mértékegysége itt a TIRED, az egyes fokozatok csökkenő sorrendben NOT AT ALL/NOT/SOMEWHAT/SLIGHTLY/QUITE/EXTREMELY/UTTERLY. UTTERLY TIRED erőnlét esetén a sereget vezető karakter ezen a napon már nem tud többet lépni (akkor sem, ha az ő erőnléte jobb!), pihennie kell. Ha másik karakter is van az aktuális pozícióban vagy irányban, akkor az ő seregéről is hasonló infot kapunk, de előbb a program jelzi, hogy kiről van szó és kinek az ügyéhez (barbárok, óriások, stb.) hűséges. A mi híveink *'loyal to the Moonprince'* megjelöléssel szerepelnek.

(Személyi info)

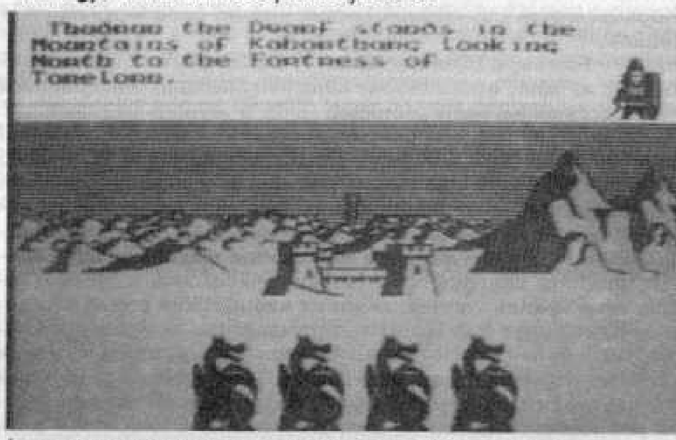
Itt először is egy csomó jelző méltatja a karakter jellemét, ami mondjuk nem különösebben fontos a számunkra (GOOD/EVIL: jó/gonosz; STRONG/WEAK: erős/gyenge; GENEROUS/GREEDY: nagylelkű/mohó; BRAVE/COWARDLY: bátor/gyáva; LOYAL/TREACHEROUS: lojális/hűtlen; SWIFT/SLOW: gyors/lassú; RETICENT/FAWNING: tartózkodó/hízelgő; FORCEFUL/STUBBORN: makacs/erőteljes). A következő a karakter két legfontosabb paramétere: a lelkiállapot és az erőnlét. Az utóbbi kijelzése hasonló a seregéhez, a lélekállapot mértékegysége a csüggedtség (DESPONDENT), a fokozatok ugyanazok, mint az erőnlétnél. Az info utolsó része tartalmazza az aktuális karakter szövetségesét/ellenségét (liege/foe) ha saját karakterről van szó, akkor a szövetségese az, aki betoborozta. Egy már betoborzott karakterünk könnyűszerrel toborozza azt a 'nem szövetséges' karaktert is, akinek ő a szövetségese.

Parancsok

A parancsokkal kapcsolatban a legfontosabb változás az, hogy nincsen HIDE és nincsen SEEK parancs sem. Ha a karakter olyan építménybe (vagy helyszínre) lép, ahol talál valamit, akkor automatikusan SEEK-el és egyből fel is veszi azt a stuffot, ami ott van. Elég szomorú változás az előző részhez képest, hogy sokkal több a negatív tárgy, mint a kellemes eredményeket hozó, így a várak és városok kivételével csak meglehetős fenntartásokkal érdemes megközelíteni bármilyen típusú építményt (na jó, azért néha van kellemes stuff is). A második részre is jellemző az, hogy minden helyszínen csak egyetlen alkalommal találhatunk valamilyen dolgot (feltéve, ha az nem egy elvihető tárgy). Ez alól kivétel az útmutatás (*guidance*), amiből több is lehet ugyanott. A tárgyak két csoportra oszthatók: az egyik csoportba tartozók a karakter (vagy a seregének) valamelyik paraméterére vannak hatással, a másodikba tartozók pedig azok a felszerelések, amelyeket a karakter felvehet és elvihet magával későbbi használatra (az utóbbiakat ld. a TAKE parancsnál). Az első csoportba tartozó tárgyak lehetnek:

Guidance: Útmutatás. Minden egyes toronyban (*Tower*) van, de néha találunk más építményben is. Akárcsak a LOM-ban, az útmutatások 99%-a valamelyik lord pillanatnyi tartózkodási helyére utal, a fennmaradó 1% használható: ez valamilyen felszerelés lelőhelyére hivatkozik.

Shelter: Menedék, a karakter erőnléte egy fokozatot javul. Minden *Hall*ban és szövetséges kézen levő várban vagy városban van egy, de lehet más építményben is.



△ ***Thudrun kuckójába beköltözött néhány sárkány***

Thorns of Despair: "A csüggedés tüskéi". A karakter és a seregének lelkiállapota azonnal UTTERLY DESPONDENT-re, azaz a minimumra esik. Ilyen sereggel nem érdemes támadni, mert csak vágóhídra küldjük az embereinket. Lehetséges lelőhelyek a nem település-jellegű építmények: *Pit, Hut, Palace, Gate, Stones, Temple*.

Blood of Courage: "Vérforraló". Az előbbi ellentéte, a karakter és a sereg lelkiállapota a maximumra ugrik. A lelőhelyek ugyanazok, mint az előbbinél.

Languor of Death: "Halálos gyengeség", szerintünk ebből van a legtöbb (bár lehet, hogy csak pechünk van). A karakter és a seregének erőnléte azonnal a minimumra esik és mindenképpen pihennünk kell velük a következő körben, mert nem tudunk lépni velük. Nyilvánvaló, hogy holtfáradt sereggel nem szabad senkit megtámadnunk. A lelőhely egyébként ugyanaz, mint az előbbi kettőnél.

Springs of Life: "Az Élet forrása", az előbbi ellentéte. A karakter és a sereg erőnléte a maximumra ugrik. Az összes *Fountain*nél találunk ilyet, de nagyon ritkán az előbb felsorolt helyeken is lehet.

Claws of Night: "Az éjszaka karmai". Megtalálásakor azonnal éjszaka lesz, tehát a karakter nem léphet többet. Lelőhely mint az előbb.

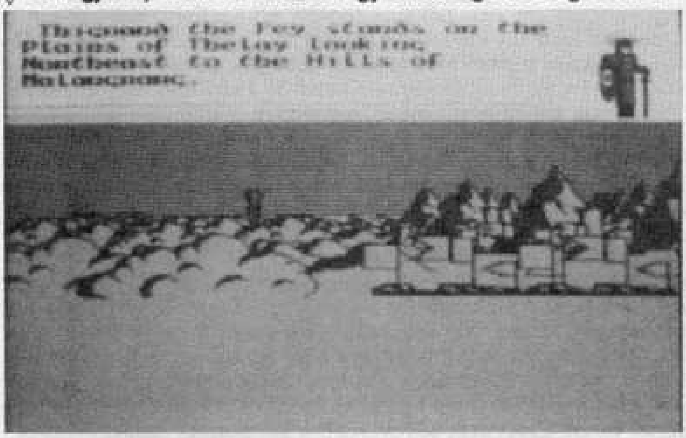
Flames of Dawn: "A hajnal sugara", az előbbi ellentéte. Megtalálásakor a karakternél ismét hajnal lesz. Lelőhely mint az előbb.

A *City/Fortress/Hall/Tower* típusú építményeket leszámítva, legtöbbször természetesen *Languor of Death* lesz a nagy zsákmány, ami egy idő után heveny káromkodási rohamokat fog előidézni mindenkinél. Az azonnal felhasználásra kerülő tárgyakkal

kapcsolatban még megjegyzendő, hogy az említett építményekben nem találunk semmit, ha úgy lépünk oda, hogy valamilyen szörnytípussal kell harcolnunk (ha győzünk, akkor ki kell lépni és az újabb visszalépésnél találunk valamit).
Ennyit az automatikus SEEK-ről, most jöhet a kiadható parancsok listája. Bármilyen parancsot természetesen csak akkor adhatunk ki, ha az adott karakternél még nincsen éjszaka (infokat viszont éjszaka is kérhetünk):

REST ('1'): Pihenés (mindenhol lehet) Ez az erőnlétre van hatással az alábbiak alapján: ha a karakter egy nap elhasználja az összes lépését, akkor az ő és a seregének erőnléte egy fokozattal csökken; az erőnlét marad, ha a karakterrel lépünk, de nem használjuk ki az összes lépést; az erőnlét egy fokozattal növekszik, ha nem lépünk egyet sem. A parancsot egyébként nem fontos használni: az 'éjszaka' billentyű használata automatikusan pihenés parancsnak felel meg minden olyan karakternél, amelyik még nem használta el az erre a körre szolgáló lépéseit.

▽ ***A legjobb, amikor a ködből egy ellenséges sereg sétál ki***



TAKE <tárgy> ('2'): Felvenni valamilyen felszerelést. Ez a pont csak akkor jelenik meg a parancslistában, ha valahol egy elvihető tárgyra bukkantunk (a program a helyszín infojában jelzi, ha az adott helyszínen van valamilyen stuff). A tárgyak neve egyrészt a fajtájára utal (például Careneon lándzsája: *Spear of Careneon*). A fajta meghatározza a tárgy használatát is. Ez lehet:
— Fegyver: ha valamelyik karakternél fegyver van, akkor a csatákban személyesen is irtja az ellenfeleket. A karaktereink bármilyen fegyvert használhatnak, de az egyes fajtáknak megvannak a kedvenc fegyvereik (Fey: *Bow*; Barbarian: *Spear*; Dwarf: *Hammer*; Giant: *Sword*). A karakter természetesen a saját fegyverével fog a legjobban harcolni;
— Korona: A koronát hordozó karakter nagyon jól toboroz. Sokkal erősebb 'nem szövetséges' sereget is a pártunkra állíthat. Sajnos elég ritka jószágok: mindössze hármat találtunk belőlük;
— Rúna: A rúnát hordozó karaktert nem lehet kiirtani. A seregét ugyan szét lehet szórni, de ő mindig meglóg (a szörnyek sem ölhetik meg). Ez sem túl sűrűn fordul elő: egyet találtunk...
Az említett tárgyak a legkülönfélébb helyeken helyezkednek el: találhatjuk őket valamilyen építményben; a karakter hordhatja magánál, amikor betoboroztuk; találhatjuk nyílt terepen (itt előzőleg csata folyt, amelyben a tárgy ex-tulajdonosa elhalálozott és a megtalálóra hagyományozta a fegyverét — ebből adódóan a lecsapkodott ellenségeknél levő fegyverek zsákmányként szolgálnak). A tárgyak elhelyezkedését a program minden játékban variálja, de van két hely ahol mindig találtunk valamilyen stuffot (pontosabban négyszer egymás után): a 29,39-nél levő toronyban és az attól északkeletre levő Stonesnál. Minden karakterünknél csak egy tárgy lehet, tehát ha egy olyannal akarunk felvenni valamit, aki már visz magával valamilyen fegyvert, akkor az előző fegyvert az adott helyen leteszi (egy másikkal felvehetjük). Az elmondottakból következik, hogy 'nem szövetséges' karaktereknél is vannak tárgyak, és ők is ugyanolyan haszonnal forgatják: így például előfordulhat, hogy egy koronát hordozó 'nem szövetséges' karakter szépen odasétál egy szövetséges karakterünkhöz és szépen lenyúlja tőlünk (így tehát az ilyeneket jobb azonnal megtámadni). Szintén egészségtelen tárgy nélküli karakterrel támadni olyan 'nem szövetséges' fickót, akinél van valamilyen fegyver és a seregek kb. egyenlő erejűek.

GIVE <tárgy> ('3'): Átadni valamilyen cuccot egy másik karakternek. Csak akkor jelenik meg, ha ugyanabban a pozícióban két karakterünk is áll és az egyiknél van valamilyen tárgy. Használatával a karaktereink között kicserélhetjük a cuccokat, így tehát mindenkinek a saját fegyverét vagy legalább a megszokott fegyvertípusát adhatjuk.

ENTER TUNNEL ('4'): Leereszkedés az alagútrendszerbe. *Palace/Temple/Gate/Pit* típusú építményeknél kapjuk. A jégbirodalom alatt kiterjedt alagútrendszer húzódik, amelyekben a terepviszonyoktól függetlenül haladhatunk. Az alagútrendszer folyosói csak a négy fő égtáj felé ágazhatnak el, a lehetséges irányokat két kandeláber mutatja. Az alagútrendszerről meglehetősen elvetélt próbálkozás lenne megpróbálni térképet rajzolni: egyrészt túl szövevényes lenne, másrészt meg az itt megtett lépések nem egy felszínen megtett lépésnek felelnek meg hanem többnek (nem lehet pontosan megmondani, mert ez is változik), viszont az irányok szerencsére nem változnak. Így tehát ha valaki a föld alatt próbál meg közlekedni, az a 'majd csak kilyukadunk valahol' elképzelés alapján indul el, de nem árt megjegyezni, hogy milyen irányokban is haladt odalenn. Mi lehetőleg kihagytuk az életünkből az alagutakat, mert percekig keresgéltük a térképen, hogy hova jutottunk... Még egy megjegyzés: annak ugyan kevés az esélye, hogy az alagútban ellenséges sereggel találkozunk, de különböző szörnyek itt is elállhatják az utat (és itt nem is nagyon tudjuk kikerülni őket).

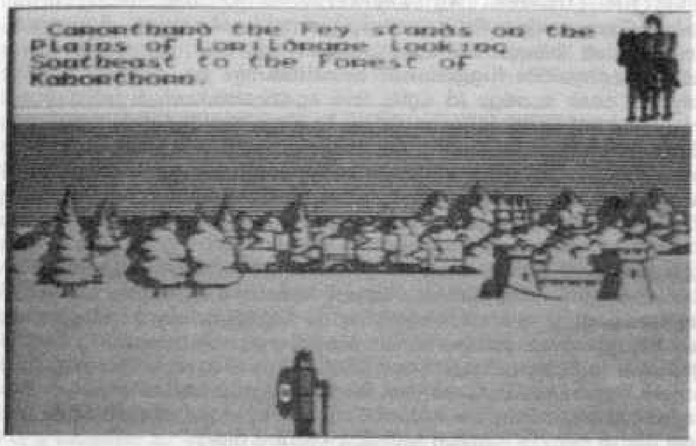
RECRUIT RIDERS/WARRIORS ('5'): Harcosok/lovasok felvétele a város/várból százasával. A toborzási szisztéma itt sokkal bonyolultabb, mint a LOM-ban. Az alábbi megkötések élnek:
— először is ugyebár lenni kell a várban katonának;
— a LOM-ban lehetett vegyes összeállítású sereg, itt a seregekben — függetlenül attól, hogy a vezér lovon ül vagy sem — vagy lovasok, vagy gyalogos harcosok lehetnek. Toborozni csak abból a várból lehet, amiben a sereggel megegyező típusú katonák vannak;
— a seregek maximális létszáma 1.200 (pontosabban: 1.300-nál kevesebb), ennél több katonát nem lehet felvenni a seregbe;
— minden karakter csak a saját vagy a személyes szövetségesének a várából vehet fel embert;
— a seregben csak azonos fajtájú katonák lehetnek, tehát egy barbár nem toborozhat Fey katonákat és viszont.
Toborzási opció csak akkor jelenik meg, ha a fenti megkötésekből egyik sem zárja ki az új katonák felvételét.
Nem világos? Nem csodáljuk. Példa: a Fey Thigrand gyalogos sereget vezet és betoborozza az alábbi három fickót: a barbár Anvortheont (lovasok), a Fey Imorthront (lovasok) és a szintén Fey Morildranet (lovasok). A derék Thigrand Anvortheon várából már nem tud toborozni, mert az barbár; a másik két fickóval ugyan azonos fajtához tartozik, de mindkettőnek más típusú katonái vannak, mint neki; Morildrane és Imorthron ugyan ugyanaz a fajta és ugyanolyan típusú katonáik is vannak, viszont ők nem egymás, hanem személyenként Thigrand szövetségesei — ergo ők sem vehetnek fel katonát egymás várából. Eredmény: mindenki csak a saját várából tankolhat. Háhá. (Ha Thigrand mondjuk lovasokat vezetne, akkor felvehetne katonákat Morildrane és Imorthron erődjéből és ők is vehetnének fel fickókat Thigrandéból). Mivel 20-30 karakter esetén már kissé körülményes nyomon követni, hogy ki kinek a szövetségese, az épkézláb megoldásnak az tűnt, hogy összeírkáljuk a saját várak koordinátáit, hogy a karaktereinkkel egy sajnálatos megfogyatkozással végződött összecsapás után visszataláljanak az erődjükbe. Ha a helyünk engedi, akkor leírkáljuk egy pár fickó várának a koordinátáit, hogy ezzel ne kelljen nyúglódnötök.

POST RIDERS/WARRIORS ('6'): Katonák lepakolása a seregből az erődbe/városba. A megkötések természetesen ugyanazok, mint az előző pontnál, de van még egy: csak akkor lehet lepakolni embert, ha a sereg létszáma nem kisebb 600-nál. Ez egyébként egy teljesen felesleges pont: a játék célja ugyanis nem az, hogy megvédjük a szövetségeseink erődjeit, hanem az, hogy minél nagyobb erőkkel vonuljunk északra.

ATTACK FOE ('7'): Támadás. Akkor választható, ha az aktuális irányban, a szomszédos pozícióban 'nem szövetséges' karakter serege (vagy vára, benne katonákkal) áll. Az opció választására a karakter átlép ebbe a pozícióba és éjszaka csatázni fog. Már volt szó róla, hogy a csaták kimenetelét az dönti el, hogy a szembenállóknak milyen az erőnléte és a lelkiállapota, milyen típusú katonákkal harcolnak és a seregek vezérei milyen stuffokat hurcolnak magukkal (a várvédők természetesen már előnnyel indulnak). Ezer fő körüli seregeknél a csaták egyébként nem nagyon szoktak eldőlni a következő körre, vagy ha mégis, akkor úgy, hogy az egyik fél kilép a pozícióból. Ha nagyon csatázni

vágyunk, nyilvánvaló, hogy célszerű egyesíteni a seregeinket a kiszemelt ellenfél ellen. Luxorral inkább ne csatázzunk.

▽ ***Carorthand megtalálta az ő legkedvesebb komáját***



APPROACH <név> ('8'): Ez tulajdonképpen ugyanaz, mint az előbbi, csak békével közelítünk a 'nem szövetséges' karakterhez — így tehát ez így toborzási kísérletnek felel meg. Nem választható a parancs olyan esetben, ha a 'nem szövetséges' karakter pozíciójában áll már egy másik karakterünk (ez magától értetődően harcban áll vele) — ilyenkor először el kell lépnünk a saját karakterünkkel onnan, hogy a toborzási opció megjelenjen. A parancs választása után a karakterünk belép az ellenfél pozíciójába: ha a toborzás sikeres volt, akkor az aktuális karakter rögtön az újonnan toborzott karakter lesz — ha nem, akkor az utoljára irányított karakternél azonnal éjszaka lesz és az 'éjszaka' billentyű megnyomása után harcolni fog a karakterrel. A toborzás sikerét segíti, ha a karakterünk valamilyen koronát hurcol magával vagy sokkal erősebb a másiknál. Ezenkívül minden karakternek megvan a saját szövetségese is: ha egy 'nem szövetséges' karakternek olyan szövetségese van, aki már a mi emberünk, akkor azt küldjük betoborozni, mert neki akkor is sikerülni fog, ha gyengébb a másiknál. Ha egy toborzás elsőre nem sikerült, akkor teljesen felesleges a következő körben kilépve, majd ismét visszalépve újra megpróbálni — most sem fog menni. Ilyenkor inkább lépjünk olajra innen.

Taktika

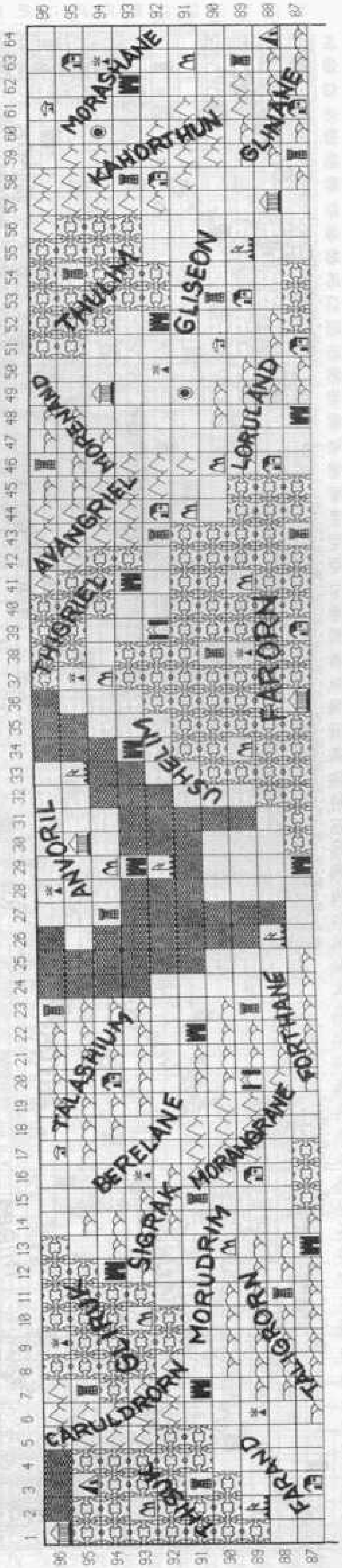
Na, ez egy rendkívül tartalmas rész lesz, mert olyanról fogunk írni, amiről tulajdonképpen nem igazán lehet mit írni.
A játék kezdetétől fogva különböző 'kis szövetségek' alakulnak mindenütt: fajták legerősebbjei szövetségeseket gyűjtögetnek (először csak a saját fajtájukból). Ez úgy néz ki, hogy ők is körbejárnak és akár erőszakkal is megpróbálnak 4-5 gyengébb urat a maguk oldalára állítani. Miután elég erősnek érzik magukat, a szövetségeseik kíséretében elvonulnak a saját ellenségükkel megbeszélni azt a régi kis nézeteltérést...
Luxor és Rorthron a Varengorn kapuban áll. Rorthronnal siessünk délnyugat felé: ebben az irányban fekszik a barbár Torinarg erődje, akit mindig jó hangulatában találunk, ha otthon van (Rorthron be tudja toborozni). Egyszer egyébként elfelejtettünk elmenni hozzá és a harmadik körre rossz hangulatba került: kilovagolt a várából és filét csinált a közelben őgyelgő Rorthronból... Mindegy, ha sikerül odaérnünk, akkor őt mindenképpen be tudjuk toborozni. Rorthronnal téblábolјunk körbe a környéken és próbáljunk új fickókat toborozni valamint bekukkantani az építményekbe, hátha találunk valamilyen stuffot (a toborzásban úgysem lesz túl sok sikerünk vele).
Luxorral tűnjünk el sietősen dél vagy kelet felé, mert nem messze Varengorn Kapujától északra lakik Kahudrarg, aki barbár és az ő személyes ellensége Luxor. Nemsokára ideér, ha elég sokat várakozunk... Kezdésnél előszeretettel alkalmaztuk azt a módszert, hogy Luxorral csatlakoztunk az imént betoborzott Tarinarghoz és végigjártuk vele a környék lordjait: először mindig Tarinarg próbálkozott toborzással, Luxor pedig szemlélte az eredményt. Ha Tarinarg csődöt mondott volna, akkor a következő körben kiléptünk vele és próbálkozott Luxor a toborzással (az ellenfél a Tarinarggal folytatott éjszakai küzdelemben úgyis meggyengült). Itt van például rögtön a közelben Anvortheon a barbár (az alsó sor közeli erődjében) és Careneon a Fenin erdőségben, akiket rögtön meg is lehet próbálni beszervezni.
Tarithel a Fangrim erdőségben kezd. A kezdőhelyétől északkeletre fekszik a Thildreon mező, amelynek a közepén levő városban lakik Imorthron, a Fey. Az ő személyes ellensége is Shareth, tehát őt már rögtön az első körben magunk mellé állíthatjuk. Ő az első lépésével rögtön sorozza is be a városától keletre lakó Tororthanet. Így most már itt is van két seregünk, akik folytatják a toborzást Fangrimban, Tarithel pedig csinálja azt, mint Rorthron: keresgéljen stuffokat.
Mindenképpen fontos a gyorsaság egyrészt azért, mert a várakban levő fickók elbaktatnak hódítgatni, másrészt azért mert a környékbeli lordok az erőszakos toborzás hírére elkezdenek összeállogatni csapatokba és így már sohasem fogjuk őket besorozni. Az első 15-20 kör a sorozgatással eltelik, aztán kezdjük felküldeni a csapatainkat észak és északkelet felé. Útközben egy csomó dwarf háborúzik egymással, a legtöbbet "rábeszélhetjük" a szövetségre. A 15-20. kör felé már belebotolhatunk Sharethbe és az icelordokból kíséretébe: ők is normál méretű seregeket vezetnek (hál'Istennek, most nincsenek akkora seregeik, mint az előző részben), viszont Sharethet legalább hatan szokták biztosítani. Általában a nyugati részen vonul dél felé.
Sajnos olyan részletes taktikát most nem tudunk adni, mit a LOM-nál, mert az elmondottakból már lemérhető, hogy itt óriási zűrzavar közepén találjuk magunkat: nem lehet támadási stratégiára valami adott sablont felállítani, mert a játék cselekménye minden egyes partiban állandóan változik. Csak annyit tudunk elmondani, hogy mit is kellene tennünk a győzelem érdekében:
Az elsődleges cél Morkin kiszabadítása. Hogy hol van? Azt természetesen nem mondjuk meg. Persze, ha valaki belegondol abba, hogy a bal alsó ficakból indulunk és azután rápillant a térképre, az elég kevés fantáziával is kitalálhatja, hogy hol lehet Morkin. A kiszabadítása után természetesen még vissza kell menni vele a starthelyre és biztosítani odáig az útját. Ha Morkin elmenekült a Varengorn kapun keresztül, akkor már győztünk. A győzelem viszont akkor is a miénk, ha sikerül szétvernünk Shareth alattvalóit, a jéglordokat és a gonosz hölgyet is el tudjuk tenni láb alól.

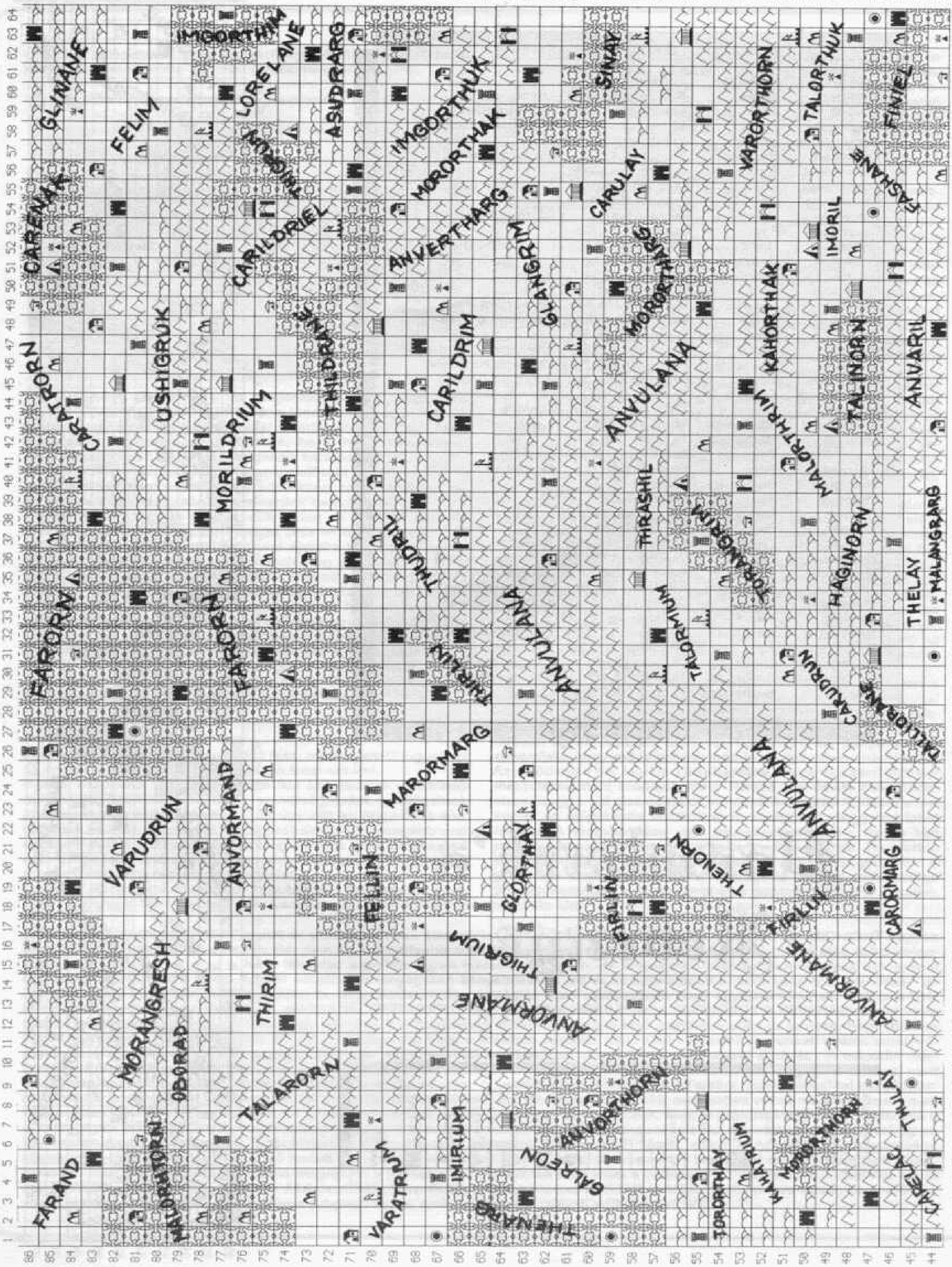
Kicsit szkeptikus hangnemben íródott ez a leírás, aminek kétségtelen oka a játék, amelyről készült. A LORDS OF MIDNIGHT nagyon tetszett, de a folytatásával szemben már nem árt kisebb fenntartásokkal viseltetni. Kétségtelen tény, hogy Singleton elég sokat dolgozott a játékon és annak meg is lett a látszatja: a grafika ugyan maradt monokróm, de lényegesen precízebben vannak kidolgozva úgy az épületek, mint a terep. A játék kezelése is lényegesen kényelmesebb lett és célszerűsödött a 'kommunikációs rendszer' is. Ámde a szerző ezen felül még úgy gondolta, hogy kiküszöböli a stratégiák azon sajátosságát, hogy egysíkúvá válnak, amikor a játékos rájött a követendő stratégiára (ld. például SECOND WORLD vagy JOHNNY REB II.): na, a DOOMDARK'S REVENGE-ről sok mindent el lehet mondani, csak azt nem, hogy egysíkú! A változatosság eléréséhez vezető első mérföldkő talán az lehetett, hogy minden egyes helyszínnek más nevet adott. Ez azt eredményezte, hogy a játékban abszolút nem lehet kiismerni magunkat: a játék során végig olyan érzésünk volt, mint az egyszeri zokninak, aki a működő mosógépben megpróbálja megkeresni a párját... A második mérföldkő volt ugyebár a 'mindenki mindenki' ellen módszer. Ennek az lett a vége, hogy a játékos tanácstalanul forgatja a szemeit, mert a rengeteg hasonló nevű lord között nem ismeri ki magát és olyan bonyolult kérdések tolulnak az ajkára, amik "miért"-tel kezdődnek. A harmadik istenverése a LOM-ban bevált toborzási szisztéma volt. Na, ez az, amit abszolút nem kellett volna megváltoztatni, mert még jobban lelassítja az amúgy sem túl gyors cselekményt. Ha Singletonnak az volt a célja, hogy a játékosokat tartósan odakösse a számítógépük elé, akkor azt mondjuk mindenképpen elérte: aki komolyabban nekiáll játszani vele, az a következő hétre lehetőleg ne szervezzen programot magának. Ettől függetlenül ha választani kellene a LOM és a DR között, akkor — minden kényelmetlensége ellenére is — mindenképpen az előző mellett tennénk le a voksunkat. Abban legalább kiismertük magunkat és volt valamilyen elképzelésünk róla, hogy hogyan is lehetne megnyerni a játékot... Az angoloknak más lehet a véleményük: valamikor a kezünkbe került egy londoni software-áruház vásárlók által összeállított top-listája még úgy tavasz tájékáról és teljesen elképedve láttuk, hogy a 64-es stratégiák mezőnyét egy már vagy ötéves program vezeti, amit úgy hívnak: DOOMDARK'S REVENGE.

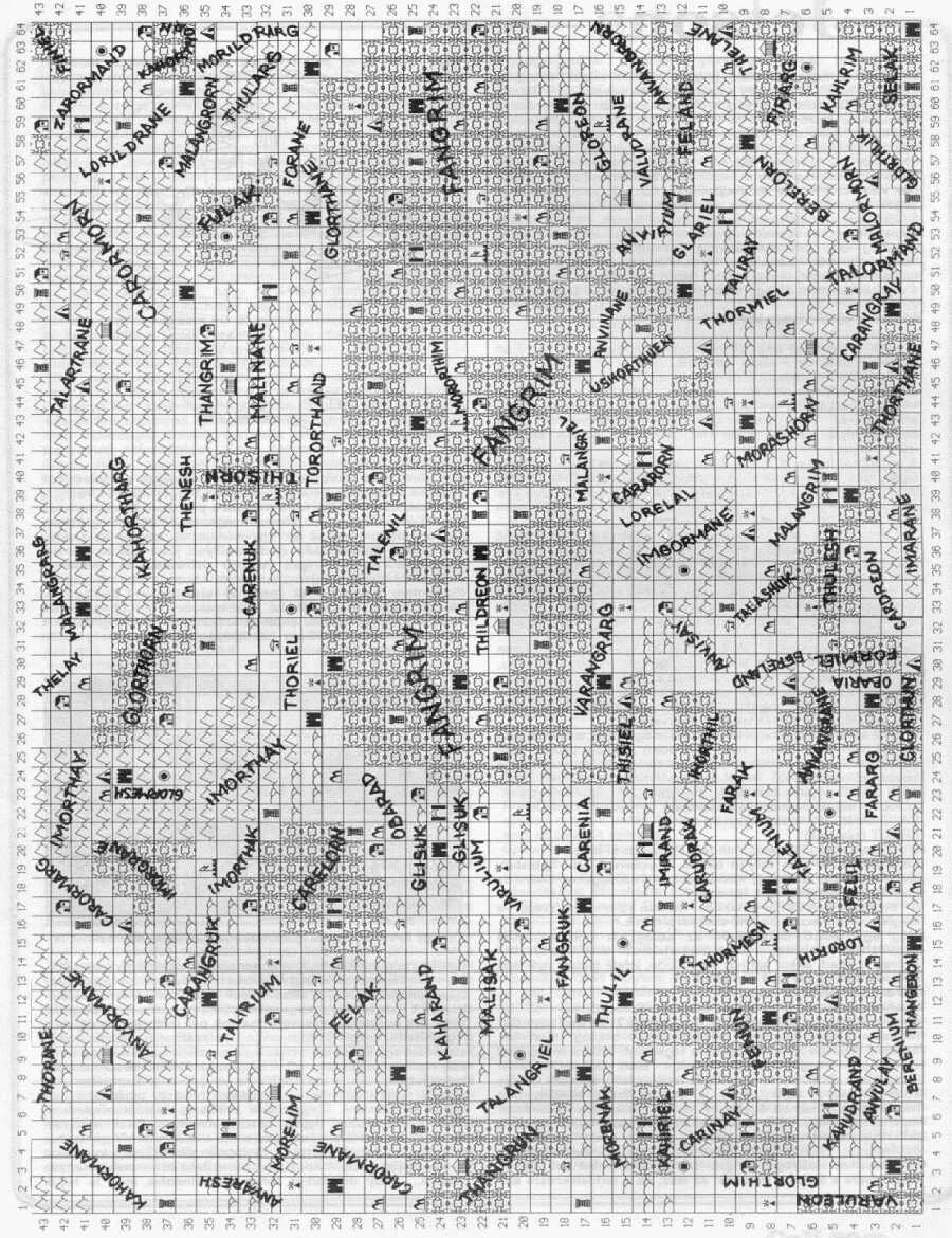
Név	Fajta	Lakhely	Ellenség
Anvarthun	Barbarian	Kaharand (26,8)	
Anvildrak	**Giant**	**Kahatrium (55,8)**	**Luxor**
Anvortheon	Barbarian	Lororthay (1,15)	Hagudril (Dwarf)
Berormane	Fey	Morashorn (9,53)	Zarashand (Icelord)
Carangresh	Icelord	Varorthorn (56,63)	
Careneon	Barbarian	Fenun (8,11)	Thorarg (Giant)
Carormand	Barbarian	Kahormane (40,9)	
Carorthand	Fey	Fangrim (23,29)	Talormane (Icelord)
Carorthane	Fey	Carenia (14,21)	
Carorthay	Dwarf	Imoril (65,47)	Glormorg (Icelord)
Carorthorn	Fey	Fangrim (25, 60)	
Fenorn	Giant	Malorthad (51,9)	Carorthand (Fey)
Firak	Barbarian	Morenak (19,8)	
Gligril	Dwarf	Lorildrane (36,61)	
Glormane	Dwarf	Thelay (47,31)	
Gludreon	Dwarf	Telorthuk (46,64)	Cororthorn (Fey)
Hagudril	Dwarf	Malorthrim (53,45)	Ganormarg (Icelord)
Imangruk	Dwarf	Thangrim (36,50)	
Imelorn	Dwarf	Glorthane (30,29)	Anvortheon (Barbarian)
Imgorad	Barbarian	Thangrun (23,3)	Carangrane (Giant)
Imgormand	Fey	Fangrim (25,43)	Imgorarg (Dwarf)
Imgorthand	Fey	Thelane (8,63)	Glireon (Icelord)
Imorthorn	*Fey*	*Thildreon (21,32)*	*Shareth*
Kahudrarg	**Barbarian**	**Thulil (15,22)**	**Luxor**
Lorangrorn	Barbarian	Talirium (32,7)	
Morildrane	Fey	Fangrim (17,46)	Shareth
Obireon	Fey	Felak (1,64)	Carorthad (Icelord)
Thangrad	Barbarian	Talirium (35,12)	
Tharand	Fey	Obaria (3,28)	
Thatruk	Dwarf	Kahortharg (41,36)	
Thelak	Dwarf	Glormesh (39,24)	
Thigrak	Dwarf	Malinane (34,46)	Anvildrak (Giant)
Thigrand	Fey	Varangrarg (16,29)	Malirane (Icelord)
Thormand	Fey	Fangrim (29,30)	Kahangrorn (Icelord)
Thorthak	Barbarian	Kaharand (26,8)	Glortheon (Giant)
Thorthand	Fey	Glariel (12,50)	Imgorarg (Dwarf)
Torelorn	Dwarf	Malangrarg (41,33)	
Torinarg	Barbarian	Berenium (2,3)	Ulformane (Giant)
Tororthane	Fey	Thildreon (22,36)	Malormun (Icelord)
Ulfangrak	Dwarf	Thularg (30,62	Obigrorn (Giant)
Varangrand	Barbarian	Talenim (8,18)	Thigrak (Dwarf)
Varatrarg	Barbarian	Thoriel (30,27)	

Doomdark's Revenge






CARENAK
GLINANE
FELIM
IMGORTHIM
LORELANE
ASUDRARG
IMGORTHUK
MORORTHUK
SINAY
VARORTHORN
TALORTHUK
FINIEL
FASHANE
CARULAY
MORORTHAK
ANVERTHARG
CARILDRIEL
IMORIL
TALINORN
KAHORTHAK
MORORTHARG
GLANGRIM
CARILDRIM
THILDRANE
USHIGRUK
CARATRORN
ANVULANA
ANVARIL
MALORTHRIM
HAGINORN
MALANGRARG
THELAY
TORANGRIM
THRASHIL
MORILDRIUM
ANVULDRIUM
THUDRIL
FARORN
TALORMIUM
CARUDRUN
TALIORANE
MARORMARG
VARUDRUN
ANVORMAND
GLORTHAY
THENORN
CARORMARG
FELLIN
FIRLIN
THIGRIUM
MORANGRESH
THIRIM
ANVORMANE
OBORAD
TALARORN
ANVORTHORN
IMIRIUM
FARAND
VARATRUN
GALREON
TORORTHAY
MORORTHORN


FANGRIM
ZARORMAND
LORILDRANE
MALANGRORN
THULARG
MORILDRARG
KAHORTHAND
CARORMORN
FULAK
FORANE
GLORTHANE
TALARTRANE
THANGRIM
MALINANE
THENESH
THISORN
TORORTHAND
KAHORTHARG
CARENUK
TALENIL
THILDREON
MALANGRARG
THELAY
GLORTHORN
THORIEL
VARANGRARG
MALANGRIEL
CARARORN
LORELAL
IMBORMANE
MALANGRIM
THULESH
CARDREON
IMARANE
TALASHUK
ANVISAY
FORMIEL
BERELAND
OBARIA
GLORTHUN
IMORTHAY
IMORTHAK
CARORMARG
IMORGRANE
CARELORN
OBARAND
GLISUK
VARILIUM
CARENIA
THISIEL
IMIRAND
CARUDRAK
IMORTHIL
FARAK
TALENIUM
ANVARRANE
FARARG
FELIL
CARANGRUK
TALIRIUM
FELAK
KAHARAND
MALISAK
FANGRUK
THULIL
THORMESH
LORORTH
THANGERON
THORANE
ANVORMANE
KAHORMANE
ANVARESH
MORELIM
CARORMANE
THANGRUN
TALANGRIEL
MORENAK
KAIRIEL
CARINAY
FENIUM
KAHUDRAND
ANULAY
BERENIUM
GLORTHIM
VARULEON
GLOREON
VALUDRANE
FELAND
ANVANORN
THELANE
FIRARG
KAHLRIM
SELAK
GLORTHUK
BERELORN
MALORMORN
TALORMAND
GLARIEL
TALIRAY
THORMIEL
ANVINANE
USHORTHUEN
CARANGRAY
THORTHANE
MORASHORN
MORORTHIM

Jetsons

Már bőven megszokhattuk, hogy a sikeres rajzfilmsorozatok általában nem ússzák meg a számítógépes adaptációt — pontosan ez a szomorú sors várt a Flintstone-család jövőbe vetített változatára, a **JETSONS**-ra is, ami egy jóérzésű játékosnak manapság talán már ősréginek számít (már két éves!). Mégis úgy gondoljuk, hogy mindenképpen megér egy tipphalmazt (meg egy pár térképet), ugyanis a többi arcade-osított rajzfilm-feldolgozással szemben a Jetsonst vérbeli kalandjáték formájában vitték át Amigára. Kalandjátékokra és/vagy hatalmas marhaságokra fogékony olvasóink esetleg rászánják magukat, hogy lefújják erről a nagyszerű kalandjátékról a port, és az alábbiak alapján megpróbáljanak végignyomulni rajta. Jetsonékat valószínűleg nem kell bemutatnunk senkinek, tehát a szokásos "kerettörténettől" megkímélünk benneteket és egyből mesés hangulatba ringatjuk magunkat. (**Most már tudom, hogy kinek a cipőjét találtam az ágy alatt: Hamupipőkéét — CoVboy**)



Mese a játék kezeléséről...

A játék képernyője négy fő részre van osztva. A bal felső az aktuális helyszín képét mutatja, alatta a szövegmezőt bámulhatjuk napestig. Jobb oldalon található a parancs-ablak, amelyben egymás alatt megjelennek az adott helyszínen éppen végrehajtható cselekvésink, illetve azok a kérdések és válaszok, amelyek az adott szituációban elhangozhatnak. A játék cselekményét az itt megjelenő pontokra történő clickkel irányíthatjuk.

A parancsablak felett, a jobb felső sarokban, hét kisebb ablakra tagolt rész helyezkedik el. A legfelső sor öt ablakában mindig az adott helyszínen lévő szereplők ábrázatát látjuk. Az első kép default, ezek volnánk mi. George. George Jetson. (**Ugye nem hord lezser nylonruhákat? — CoVboy**)

A középső két ablak közül a bal oldali az igék ikonjait tartalmazza: USE, LOOK, GO TO, OPEN, CLOSE, GIVE. Az igék jelentését valószínűleg felesleges lenne magyarázni a tapasztalt kalandoroknak — másoknak meg még inkább...

Az ettől jobbra eső ablakocskában a helyszín térképét és a lehetséges kijáratokat látjuk (olyan deja vu-érzésünk támadt, mint a DEJA VU c. opusz EXITS-ablakának láttán...). Az ez alatt levő mező az inventory szerepét hivatott betölteni.

Kezelését tekintve a játék igencsak hasonlít az **Icom Simulations** fent említett játékához, mivel az inventory-kezelés, a mozgás, a tárgyak nyitása/zárása, a képből való "kiemelése", felvétele, használata szinte egy az egyben a "Dézsában" látott szisztéma szerint zajlik. Az elmondottakból talán már nyilvánvaló, hogy a játék teljesen egérvezérelt.

A felső keretre mutatva, jobb clickkel megkapjuk a menüt, ami ezúttal nem 'drop-down', nem 'pull-down', hanem inkább 'roll-out': minden üzenetablak a háttérből forog elő. A menüben a következőket találjuk:

NEW GAME (új játék kezdése)
LOAD GAME (kimentett állás betöltése)
SAVE GAME (játékállás mentése)
ABOUT (készítők)
QUIT (erre nem jöttünk rá, mindenki próbálja ki maga)

Ha a képernyő más helyén tartjuk lenyomva a jobb gombot, akkor a pointer átvált egy kézre, amivel a szövegeket, illetve az inventory-tartalmat tudjuk lapozni.

A mozgás az EXITS-ablakban látható pontokra (vagy a megfelelő képrészre) történő clickkel történik.

Még egy utolsó megjegyzés az amúgy is pofonegyszerű kezeléshez: a valamelyik szöveget tartalmazó ablakban további szöveg is akad, akkor azt egy kis villogó, lefelé mutató nyíl jelzi az adott ablak jobb alsó sarkában.

Hát akkor kedjünk is neki...

George Jetson barátunk a *Spacely Sprockets*nél tölt be rendkívül felelősségteljes funkciót. (**Janitor? — CoVboy**) Bár lelkiismeretesen dolgozik, mégsem lehet boldog, mert Mr. Spacely (George főnöke) sajnos a legkisebb hibára is roppant érzékenyen reagál. Emiatt George élete az előléptetési ígérgetések és az azonnali kirúgás fenyegetésének sötét felhője között lebegve zajlik. Nem is csoda, hogy minden nap holtfáradtan zuhan az ágyba és hasonló állapotban ébredezik másnap. Ám egy szép nap még szebb reggelén ez egészen másképpen történik...

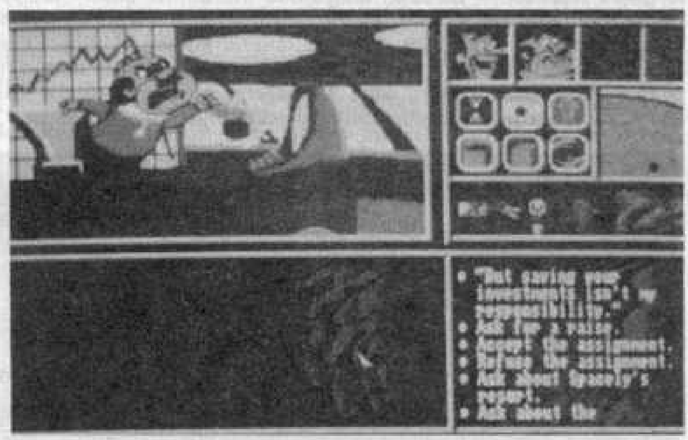
Szokatlanul kipihenten ébredünk, egy furcsa, ütemes, mindamellett klattyogó hangra. Mi a szösz lehet ez? Ennek kiderítésére a legjobb módszer az lesz, ha a rendelkezésre álló egy pontból kiválasztjuk a megfelelőt: kinyitjuk a szemünket! Érdekes látvány tárul elénk: verőfényes reggel van és Orbitty, a kis háziállatka a fejünk felett rugózik a plafonon. Ugorjunk ki az ágyból és öltözzünk fel; közben megszemlélhetjük megbízható ébresztőóránk roncsait az ágy mellett. A fenébe is: Orbitty szétszedte! Szóval ezért aludtunk ilyen jól... Sajnos az óra elvesztése egyben igen alapos elkésést is jelent a munkahelyünkről. Vajon mit szól hozzá Mr. Spacely?! (**Szerintem nagyokat üt majd a fejetekre — CoVboy**) A hálószobában szétnézve az éjjeliszekrény (és főleg annak kihúzható fiókja) kelti fel érdeklődésünket: ebben megtaláljuk a nélkülözhetetlen *PlastiCorp* hitelkártyánkat, amiből még 2.500 dolcsi elszórására futja.



△ *Egy ilyen házirobot igazán elmosogathatna már nálunk is*

Ezután menjünk ki a hallba, ahonnan elég sokfelé nyílnak ajtók. Mondjuk térjünk be a legközelebbin: serdülő leánykánk, Judy birodalmába lépünk. A fiatal lányok *szokásos csecsebecséivel* teleszórt szobában megcsodálhatjuk a neves cyberpunk zenészek posztereit, zsebrevághatunk pár üveg parfümöt, de a legfeltűnőbb mégis Judy naplója lesz számunkra. Ez az elmés szerkezet egy kacér női szájat reprezentál — vagy esetleg a női száj reprezentálja a naplót? A magasabb elmélkedésből esetleg zuhanjunk vissza a valóságba és vonjuk le a konzekvenciát: egy női száj elsősorban pletykálásra hivatott, tehát mi is ezt fogjuk kihasználni. Elegyedjünk szóba a diszkrét masinával, majd provokáljuk: *"Úgyse tudsz semmilyen titkot mondani nekem!"* Erre persze dőlni kezd a szó belőle, amiből pár fontos dolgot is ki tudunk szűrni: Judy tegnap elcsaklizta a kocsinkat és későn jött haza. A kocsi kulcsai nyilván itt vannak elhányva valahol... Judy dinamikus tánccipőit félretolva meg is leljük

mögöttük a kocsikulcsokat. (**Akkor lehet, hogy Judy cipőt találtam meg, nem Hamupipőkéét? — CoVboy**) Itt más keresnivalónk nincs is, tehát gyerünk tovább.
A Judy szobája melletti bejáraton a konyhába jutunk. Testes házirobotunk, Rosie éppen az ételautomatát pucolja. Megkérdezhetjük tőle, hogy családunk többi tagja merre leledzik, mire szabatos válaszokat kapunk. Megtudjuk, hogy a feleségünk, Jane a Mega-Mall-ba ment vásárolni, Judy és Elroy pedig a Little Dipper suliban vannak. Megérdeklődhetjük ezenkívül az időt, de reggelizni inkább már ne üljünk le. Hamarosan belebeg ugyanis Spacely úr float-videophone-ja, amely az audiovizuális technika talán legutálatosabb vívmánya: a főnök bárhova elküldheti, hogy szerencsétlen beosztottjainak személyét nyaggassa vele. Állásunkat — ideig-óráig — már csak az alázatos könyörgés mentheti meg. Megszívlelendő jó tanács: sose legyünk pökhendiek a főnökkel szemben, akkor se, amikor azt hisszük, hogy nem hallja (tudniillik ki szokott derülni, hogy csak mi hittük úgy...). "A főnök mindent lát, a Főnök mindent hall és a Főnök mindent tud!" Egyébként Elroy-jal kapcsolatban Rosie megemlíti, hogy ma lesz kicsiny fiunk tudományos előadása a Negyedik Évi Tudományos Show-n és Elroy nagyon számít rá, hogy ott leszünk...
Elroy nevét motyogva szédelegjünk ki a konyhából és a szemközti ajtón át siessünk be a szobájába. Itt is sok érdekes dologhoz lesz szerencsénk. A szoba közepén elterpeszkedve, édesdeden szunnyad Astro, az űrkutyák gyöngye. Ne zavarjuk meg sziesztáját, inkább tekintsük meg inkább a baloldalt tornyosuló számítógépet, Elroy kedvencét! Hmmmm... 1.000 Gbyte RAM, másodpercenként több művelet, mint ahány molekula van a Földön és ráadásul még PC-kompatibilis is — ABC-80 kategória. Az óvatos kalandor azonban bizonyos fenntartásokkal viseltet a technika legújabb vívmányaival szemben (érthetőbben: jobb, ha nem piszkáljuk...). Mielőtt még üres kézzel távoznánk, belebotlunk a szőnyegen éktelenkedő Lineárisan Gyorsító Rakétacipőkbe. (**Az általam talált cipők ugyan lineárisak voltak, de nem gyorsultak — CoVboy**) Ezt Elroy nemrég kapta ajándékba. Úgy látszik itthon felejtette — sebaj, majd beadjuk neki útközben!
A kóválygást a nappaliban folytatjuk: itt haladéktalanul felvesszük a kép jobb sarkában (éppen hogy) látható aktatáskánkat, amiben megleljük ósdi karóránkat. Ez igen örömteli esemény, mert bármikor rápillanthatunk és megtudhatjuk, hogy hányat ütött az óra (ha jó sokat nézegetjük, akkor a kirúgatásunk órája fog ütni, tehát tovább már nem is kell nézegetnünk...) A dohányzóasztalon sárgálló kerámiatálban jó adag csemegét fedezhetünk fel: Hidrogén Bonbon, Jane és Astro kedvence! A másik bödön viszont a mi favoritunkat tartalmazza: Higanymentát, a Naprendszer legjobbját. Mindkettőből rögtön eszünk, hiszen bizonytalan állagú tárgyakat fogyasztani jó, továbbá ettől bizonyára magasra szöknek az életerő-pontjaink (sajnos, a szokásos programozói hanyagság folytán ezt kénytelenek leszünk egy darab papírra magunk könyvelni, majd a játék befejezése után/közben/előtt a papírt a kukába továbbítani, mert életerő-pontokról szó sincs ebben a játékban...) A két ibrik között egy, a csodálatos CoV Évkönyvhöz hasonló tudományos alkotás hever. (**Miért, ez sem jelent meg? Kié ez a cipő? — CoVboy**) Fent említett műtől eltérően ezt nem az ablakon keresztül továbbítjuk az utcára, hanem belelapozunk: ez nem más, mint a 'National Holographic' egyik száma, amelyben a cikkek mellett csudaszép hologramokat tekinthetünk meg — aztán Spacely önfeledt arcát, ahogy kirúg bennünket, mert túl sokat késtünk. Trallala, szabadok vagyunk és nem kell tovább játszanunk a játékkal... Az öntudatos játékos persze nem léha olvasgatással vesztegeti az idejét, hanem lohol a parkolóba, ahol feltárja a jó öreg 'General Rotors' tetejét és bepattan (GO TO) a volán mögé. Brooommm! Már repülünk is... (egyelőre még nem a munkahelyünkről)
Repüljünk a *Little Dipper* iskolába, ahol Elroynak átadhatjuk a rakétacsukákat, majd a robottanártól megtudhatjuk, hogy a szakbemutató pontosan 11:57-kor kezdődik. Jó lenne visszaérni addigra — Elroynak feltétlenül ígérjük meg, hogy itt leszünk! Egy utolsó pillantást vetve a kisiskolások tábláján díszelgő einsteini egyenletre, távozzunk.
A *Cogswell Cogs* ugyan igen impozáns emblémájával feltűnő jelenségnek számít, de talán jobb, ha ide inkább nem térünk be. A cég főnöke, Mr. Cogswell ugyanis Spacely versenytársa és kedvenc szórakozása, hogy kiszúrjon vele: erre a legnagyszerűbb módszer nyilvánvalóan az, hogy egyik alkalmazottját használja fel erre a nemesnek csak túlzással nevezhető célra. Így tehát jobb, ha nem állunk szóba vele (az eredmény ránk nézve elég gyászos lenne), hanem kitérő nélkül a cégünkhöz száguldunk. Odabenn se fecsegjünk a szőszi titkárnővel (**Miért? Hátha övé az a cipő... — CoVboy**), hanem essünk be Spacely irodájába. Nem mondhatni, hogy túlságosan jókedvre derítené a jelenlétünk, sőt, valami igazán ronda dolgokról kezd el hadarni... A legjobb taktika, ha térdre rogyva könyörgünk az állásunkért. (**Vagy megkérdezzük, hogy nem az ő cipőjét találtam-e az ágy alatt — CoVboy**) Spacely először hallgat, de aztán úgy dönt, hogy talán van rá egy mód, hogy valahogy megmenthessük az állásunkat. Ha elég sokat rágjuk a fülét, nagyjából a következőket fogja kinyögni: *"Hallott már Robotopiáról, Jetson? Gyönyörű hely! Na persze a maga fizetéséhez képest egy kicsit költséges. Jómagam és néhány nagyvállalkozó sok pénzt fektettünk be ott egy tervbe, amely most, amikor már hasznot hozhatna, befulladással fenyeget! Egy üdülőközpontról van szó, Jetson, de az emberek százával mondják le az utakat és vissza kell fizetnünk a pénzüket, mert valami nagy fal épül ott, vagy mi a csoda! Holnapután egy revizorcsoport utazik a helyszínre és ha meglátják az ott uralkodó állapotokat, biztos, hogy kiveszik a pénzüket a buliból. És akkor én... én tönkremegyek! Jetson, azt akarom, hogy azonnal menjen oda és nézzen utána, mi történik ott!"* Nincs más választásunk: fogadjuk el az ajánlatot. Spacely egy űrrepülőjegyet tesz az asztalra, amivel még ma délután útnak kell indulnunk.

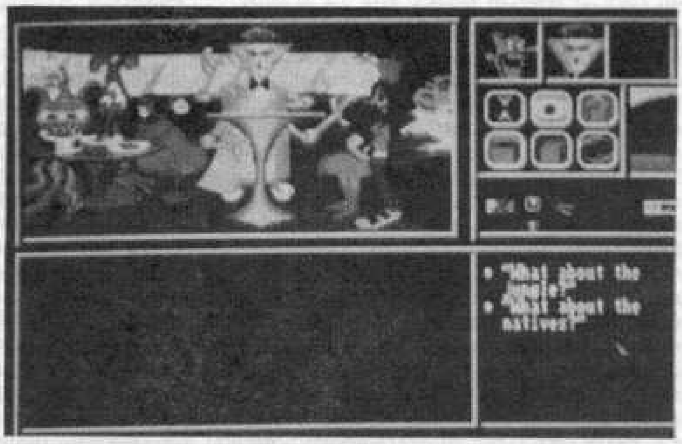


△ ***Mr. Spacely rendkívül idegesnek tűnik...***

Spacely irodáját elhagyva felugorhatunk a sajátunkba is, ahol Rudi, saját sunyi számítógépünk fogad. Tőle is hasznos infokat szippantahtunk fel, ugyanis hallgatózott és tudja, hogy Robotopiára megyünk. Megtudjuk, hogy a bolygót eredetileg szabad robotok lakták és van ott egy elfeledett, eltemetett hely, amit az őslakók építettek.
Spacely cégétől jövet útba esik a Mega-Mall, a minden igényt kielégítő szupermarket, ahol Rosie információi szerint hitvesünk, Jane kedvenc időtöltésének hódol: holmi holmik vásárlásával szórakozik (**Csak nem új cipőt akar venni? — CoVboy**). A *Central Plazá*ról kiindulva a *Mega-Mall* következő zugaiba juthatunk (a választás fakultatív):
Dream Factory: balra nyílik. Ezen a helyen feltehetőleg álmok sorozatgyártása folyik. A megrendelő csak álmodik valamit, aztán...
Kozmikus Kuzin Étterem: előre van. Itt rögtön Francois du Plex, a séf fogad bennünket és felkínálja az étlapot, amelyet feltétlenül érdemes végigolvasni — igen érdekes specialitások szerepelnek rajta... Az étterem sarkában három idegen létforma falatozik. Nyugodtan elegyedjünk szóba velük, mire az egyik érdeklődve felénkfordul és egy teljesen logikus kérdést tesz fel:*"Gooble bithy qua?"*. Ezt ugyan nem értjük, de a mellette ülő társa (egyébként szintén kíváncsian méreget bennünket), szolgálatkészen tolmácsol: *"Te vagy a desszert?"* Mivel közelebbi célkitűzéseink között nem szerepel, hogy egy idegen létforma fogyasszon bennünket desszertként, a társalgás helyett szólítsuk meg a jobbra ülő pár nőtagját. (**Nőtagját?! Még szerencse, hogy nem a hímet szólítottátok meg! — CoVboy**).
A pár ugyanis éppen Robotopiáról beszélget és ez a téma

minket is rendkívül érdekel. Ha a bennszülöttekről kérdezősködünk, megtudjuk, hogy könnyen befolyásolhatók apró csecsebecsékkel és színes fejfedőkkel...

▽ **"Üdvözöljük asztalunknál! Ön a desszert?"**



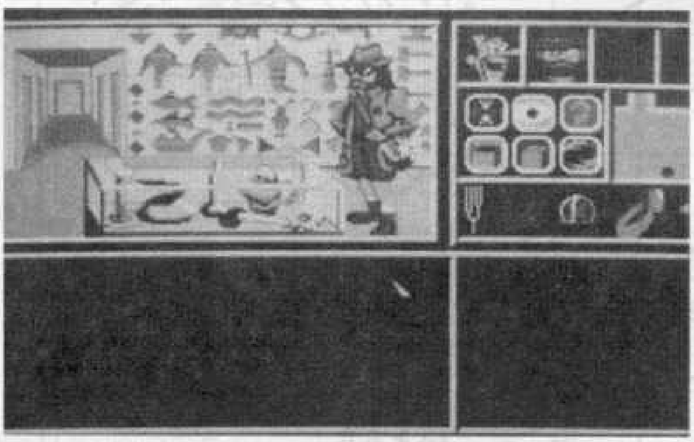
Fúziós Divat: a csőlifttel juthatunk oda. Itt megleljük Jane-t, aki épp két méregdrága modellt vásárol magának (legyünk szőrösszívűek a fizetést illetően!). Meséljük el, mivel bízott meg Spacely. Jane biztat bennünket, majd — további köttekezéseket forgatva fejében — távozik. Magunkra maradunk Jean-Claude-dal, az eszelős butikossal, akitől kizárólag egy darab türkizkék kalapot fogunk venni, 29 dollárért. Utána sürgősen tűnjünk el innen, mert különben úgy járunk, mint az egyszeri ember a butikban: véget nem érő ruhaajánlgatások, próbák és kényszervásárlások következnek, amiből nincs menekülés...



△ **"Hordozható atomerőművet tessék!"**

Személyszállítási Fogalmak: Ez jobbra lesz. Itt mindenféle pompás eszközt vehetünk magunknak — "Minden az Öné lehet, amit csak meg bír fizetni!". Az árlista:
Porta-Nuke hordozható atomerőmű: $399
Zsebtengeralattjáró: $2.699
Mágnescipők: $449 (**Nem veszek cipőket! Egyébként is van egy felesleges, amiről nem tudom, hogy kié... — CoVboy**)
Alfa-Omega rakéta: $8995
Teleport-sisak: $3499
Econo-Flit antigravitációs öv: $899
Ezek közül mindeki azt vesz, amit akar, detalán nem árt megjegyezni, hogy az öv Robotopián létfontosságú közlekedési eszköz lesz. Azonkívül elég hamar kimerül, szóval nem árt, ha viszünk magunkkal valamilyen energiaforrást is... Ha mindent összeszedtünk, siessünk vissza az iskolába, hiszen nemsokára kezdődik a bemutató, ahol ifjú sarjunk élete nagy szereplésére készül...
A suliban 11:57-kor mindenki a tornaterembe csődül (mi is menjünk be). A rengeteg gépezet és a sok kis tudósjelölt között hamar felfedezzük az első díj nyertesét, a mi drága Elroyunkat! Tőle megtudhatjuk, hogy mit barkácsolt össze ezért a díjért: egy cybertronikus mikropulzusos zónakeresőt. Aha. Az apák ilyenkor mindig szakértő szemmel szoktak bólogatni — hát hiába, az én fiam! Szerencsére a palánta megkönyörül rajtunk és elmondja úgy is, hogy valamit megértsünk belőle: a kütyü gépi mechanizmusokat képes bemérni az általuk kibocsátott impulzusok alapján. Mivel annyira megtetszett nekünk, Elroy nekünk is ajándékozza a "cyberszimatolót". Neki már amúgy is van egy másik: a derék Orbitty éppen ma reggel szerzett hozzá néhány létfontosságú alkatrészt, amelyet sehogyan sem tudott beszerezni... (Nyámm! Az óránk...)
Elpakolva az ördögi herkentyűt, vegyük az irányt az űrkikötő felé! Odaérve siessünk a rakétához és szálljunk be. Nemsokára elstartolunk, elmaradnak a felhők és máris az űrben úszunk, ahol mindenféle törmelék kering (aszteroidok, szemét, köldökzsinórjáról leszakadt űrhajós, stb.). Rövid út után simán landolunk Robotopián...
Az űrreptéren egy erőteljesen vigyorgó információs robotból csikarhatunk ki fontos tudnivalókat. Egyebek között két fontosabb dolgot is megtudunk:
— a turistaforgalom napról napra gyérül és ennek az az átkozott fal az oka;
— a bolygó bennszülöttei, az aborigibotok igazán ocsmány fajta. Műveletlenek és veszélyesek, de ha nem sértik meg őket, akkor talán nem bántanak és nem rúgnak ki a bolygójukról.
Innen északra battyogva elérkezünk a híres üdülőtelephez. Belépve egy kedves idegen lény fogad minket. Ő is az aborigibotokra panaszkodik és javasolja, hogy tekintsük meg a rájuk vonatkozó néprajzi gyűjteményt az emeleten. Hmm, hát az bizonyára érdekes lesz! A hátul nyíló lifttel fel is sietünk oda, ahol egy üvegtárlóban jókora halom ócskavas rozsdásodik. A szeméttelep mellett pedig egy koszos ruhával, sovány alkattal megvert, továbbá szakállal és napszemüveggel súlyosbított pasas révedezik. Oldalán lézerpisztoly. "*Jó napot, hát te ki a jóég vagy*?" Ez Elias Tumbleweed professzor, aki szintén a nagy konzorciumokat hibáztatja a bolygó felbecsülhetetlen értékű örökségének a pusztulásáért. Ha helyeslünk (sőt, felajánljuk a segítségünket), akkor tovább mesél:"*A bolygót először az Ősök lakták, akiknek nyomai már alig maradtak, de a legendák még mindig keringenek róluk. Elméletem szerint az Ősök alkották meg először azt az áramkört, amely a tiszta, etikus viselkedést teszi lehetővé. Az a tervem, hogy létrehozok itt egy velük kapcsolatos múzeumot. Mi a véleménye?*" Mi lenne?! Csak nem idegesíteni a beteget: hagyjuk rá, hogy az ötlet csodálatos. Erre további infok következnek, és mi — az Isten se tudja, miért — pénzadománnyal segítjük a beteget. Megéri, mert meghatva nemes gesztusunktól, átad egy ACME Örökégő Lámpást, ami még jól jöhet. Eképpen meggazdagodva siessünk le a földszintre és kukkantsunk be az uszodába (balra).
Ez egy igazán kellemes medence, benne visszataszító kékesszürke létyóval, körülötte pedig eléggé sajátságos példányokkal. Fürödni ugyan nem tudunk, viszont jókat lehet dumálni az üdülővendégekkel. Az összecsipegetett infokból kezd összeállni a kép: az aborigibotok két törzse lakja a bolygót. Az egyik törzs királya egy földalatti kővárosban lakott — így a legenda — és olyan gazdag volt, hogy nem tudta hová tenni a pénzét. (**Van egy eladó cipőm! Most találtam az ágy alatt... — CoVboy**) Unaloműzőnek egy nagy kőfal építését rendelte el és bár a kőfal célja egyelőre még homályos, ő is ugyanabba az intézménybe vonult pihenni, ahonnan a Tumbleweed professzort feltételesen elengedték... A másik törzs királya egy felhővárban élt, és mivel a kőfal építése nem igazán nyerte meg a tetszését, úgy döntött, hogy le fogja rombolni (előbb persze vár addig, amíg felépítik, mert előtte még nincs mit lerombolni). Pillanatnyilag ez van.
Ennyi sok tudománnyal buksi fejünkben, osonjunk ki az üdülőből és vegyük fel az övet (az inventory-ban legyen , ne a táskában) és egyből használjuk is (SELF-USE-BELT). Máris a magasba röppenünk és kedvünkre lebeghetünk a négy égtáj irányába. Újra use-olva az övet leereszkedünk, továbbá, ha kezd kimerülni, akkor használjuk rajta az erőművünket!
Repüljünk északra, majd tovább a fal mentén a nyugati végéig (ld. térkép)! Itt láthatjuk, hogyan szorgoskodnak a digdroid törzs tagjai a fal magasításán. Ereszkedjünk le és társalogjunk az ott ácsorgó robottal. Kérdésünkre (*Mi az ördögnek építitek ezt az irreálisan magas falat*?), előadja, hogy ha a bolygó hat holdja együttállásba kerül (ami hamarosan bekövetkezik), akkor a Próféciában jövendöltek valóra válnak, márpedig a főnix röptét meg kell akadályozni. Közelebbit most nincs ideje mondani ezekről a dolgokról. Aha. Ez igazán érdekes ügy lehet — milyen kár, hogy nem értjük! Talán a fal másik végén értelmesebb

robotok lesznek, szóval repüljünk keletre!.Itt freebot-egységeket figyelhetünk meg, akik mámorosan bombázzák a falat. Leszállás után itt is akad interjúalany, aki elősorolja, hogy a főnixnek szabadon kell tudnia repülni, ezért bontják az építményt ily hevesen. Sajnálkozik, hogy ezt a digdroidok nem képesek felfogni...
Miután teljes lett abbéli meggyőződésünk, hogy a bolygót benépesítő szerves és szervetlen bennszülöttek egytől-egyig elmebetegek, repüljünk az északi-sarki vulkánhoz. Nincs is jobb, mint leereszkedni egy vulkánba! Na, ugye: két robotot találtunk, akik hevesen gesztikulálva vitatkoznak egymással. A beszélgetésből kiderül, hogy a digdroid Bendel és a freebot Maris előtt állunk. Udvariasan bemutatkozva kifejtjük, hogy segíteni szeretnénk a bolygón, de többet kellene tudnunk a legendákról. Mindkét robot elbeszéli Robotopia egyetlennek tartott legendáját, amelyet a két törzs természetesen homlokegyenest ellenkezőleg értelmez: Bendel szerint a holdak együttállásakor egy nagy madár, a cyberfőnix fog felkerekedni az északi hegyekből és hosszában körberepüli a bolygót. Amerre száll, romok maradnak utána. Ezért kell a bolygó egyenlítője mentén egy éktelenül magas falat felhúzni, ami meggátolja a repülését. Maris ezzel szemben a digdroidok szűklátókörűségét hangoztatja és kijelenti: ma már köztudott, hogy a főnix röpte Robotopia megújulását jelenti, ezért semmi nem állhat az útjába — ha mégis lenne valami, akkor azt még idejében le kell rombolni.

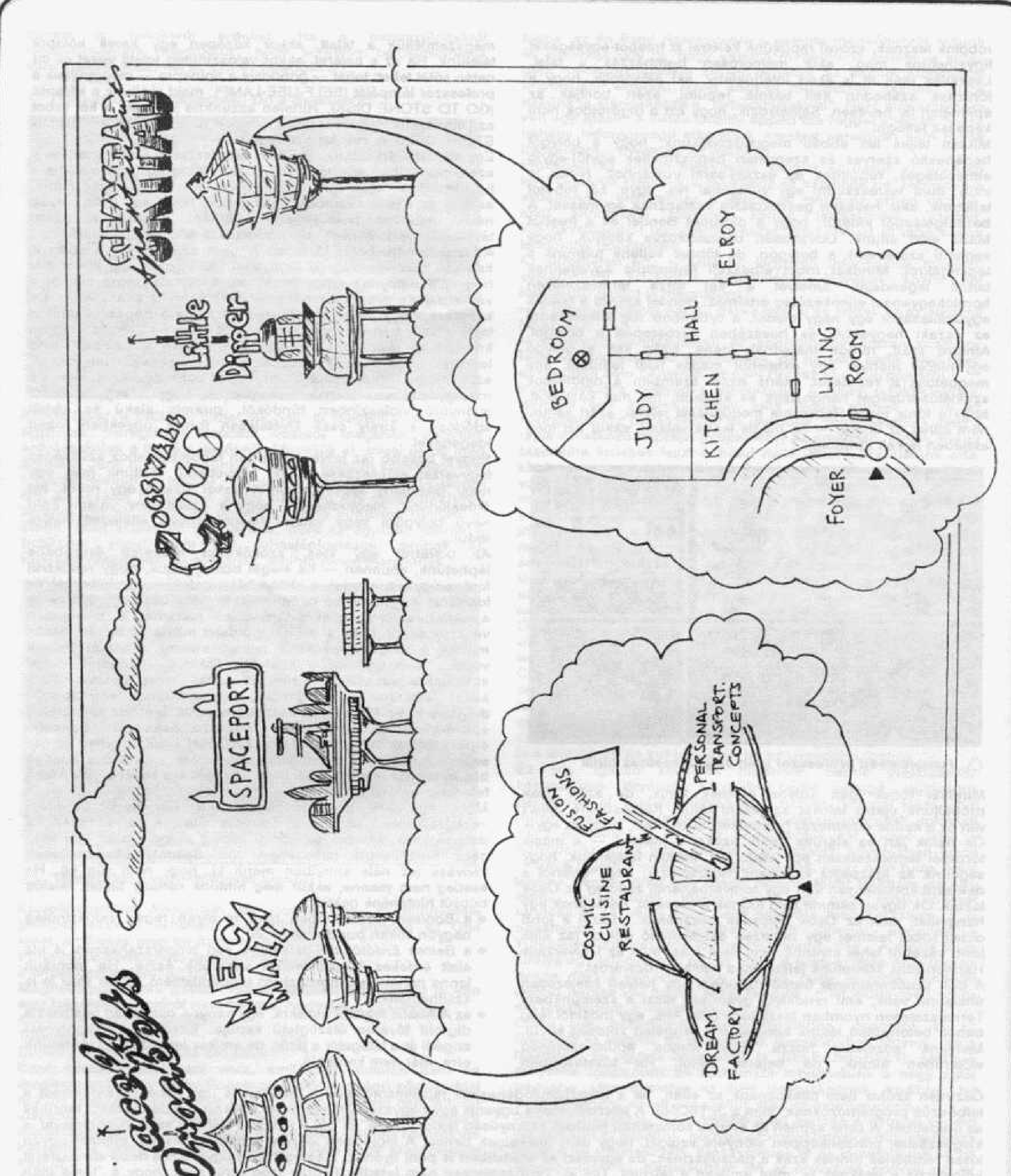


△ ***Tumbleweed professzor igen súlyos esetnek tűnik***

Mindkét robot igen súlyos esetnek tűnik, de azért csak próbáljunk újabb infokat szipkázni tőlük. Kérdésünkre (*Miért van ez a kettős értelmezés?*) mindkét robot kifejti, hogy az egyik Ős náluk járt és elárulta nekik ezeket a titkokat — a másik törzsnél természetesen egy csaló járt. Miután felajánljuk, hogy segítünk az igazságot kideríteni, hozzáteszik, hogy valahol a déli szubkontinensen van egy romváros, ahol állítólag az Ősök laktak. Ők ugyan semmit sem tudnak a városról, de őriznek egy hangvillát, amit az Ősök kulcsnak használtak... Ezzel a jobb oldali robot felemel egy nehezen észrevehető dolgot (az alak jobb kezéből lehet kivenni), ami nem más, mint az Univerzális Harmonizáló. Mehetünk felkutatni a rejtélyes romvárost...
A déli szubkontinenst borító dzsungel egy helyen kifejezetten úttalanná válik, ami rendkívül gyanússá teszi a szemünkben. Természetesen nyomban leszállunk oda. Ahá, egy indáktól félig benőtt betonpillért látunk kimeredni a rengeteg zöldség közül. Menjünk közelebb hozzá. Egy romos épület-szerűség előterében állunk, de bejárat sehol. Ha tüzetesebben megszemléljük a talajt, akkor középen egy kerek kőlapot találunk. Ha ez a bejárat, akkor valószínűleg lefelé vezet és ott netán sötét lehet: tehát — gondolva a holnapra — meggyújtjuk a professzor lámpáját (SELF-USE-LAMP), majd ráállunk a kőlapra (GO TO STONE DISK). Hirtelen eszünkbe jut, amit a két robot az Univerzális Harmonizálóról mondott (USE HARMONIZER ON STONE DISK) és már lenn is vagyunk!
Egy kriptába érkeztünk, ami tele van összetört limlommal, de a szeméthalomban egy igazán érdekes dolog is magára vonja a figyelmünket: egy különös, vibráló kristálygömböt látunk, aminek az aljáról vezetékek csüngenek. Mivel egy ilyen jószág nélkül egészen boldogtalanok lennénk, elpakoljuk. Aztán távozunk, mert vár ránk utunk következő állomása: a *Felhővár*.
A *Felhővár* a freebotok fővárosa. Nagyon szép, a tornya lobog. A kapuján beröppenve egy kapuőrrel találkozunk, aki elmondja, hogy pillanatnyilag nincs senki, aki körülkalauzolna minket a városban, de nyugodtan nézzünk csak szét, ha akarunk. Arra a kérdésre, hogy mivel foglalkoznak errefelé a népek, a freebot tájékoztat bennünket, hogy ők már régtől fogva kristálymagvakat vetnek a kristályfarmokon, a termést pedig learatják és jó pénzért elsózzák az idegeneknek. Ami maradt, azt maguk használják fel az építkezéseknél és a robotgyártásban. Ezenkívül megtudjuk, hogy a sapphiradium gyönyörű violaszínben tündököl, piramis alakú és ebből adódóan a király csak kivételesen fontos ügyekben fogad idegeneket.
Eggyel beljebb (az udvaron) éppen falromboláshoz szükséges fegyverzet előkészítése folyik, közvetlenül előttünk meg egy nagy rakomány sapphiradiumot pakol siklóra egy robot. Ha érdeklődünk, megtudhatjuk, hogy a szállítmány valami Föld nevű bolygóra vagy valami hasonló nevű elfeledett helyre indul...
Az udvarról egy kies, szökőkúttal felszerelt őrszobába léphetünk, ahonnan — ha eleget bizonygatjuk, hogy rendkívül fontos ügyben akarjuk a királyt háborgatni — egy félhomályos folyosóra engednek be bennünket. Ebből jobbra egy ajtó nyílik a sapphiradium-hegyeket tartalmazó raktárba. Itt döbbenten vesszük észre, hogy a dobozok oldalát miféle embléma díszíti: mintha a Cogswell-székház tetején valami hasonlót láttunk volna... Siessünk be a királyhoz, akinek elmondjuk, hogy számunkra már világos a helyzet: valaki Ősnek álcázva külön-külön felkereste a két törzset és egymásnak ellentmondó dolgokat jövendölve nekik összeugrasztotta őket. Ez az esztelen építés-rombolás (és vele párhuzamosan a Spacely-érdekeltségek súlyos veszélybe kerülése) csak egyetlen ember érdeke lehet... A vád súlyos, tehát nem ártana, ha esetleg bizonysággal is szolgálnánk az ügyben. Így tehát a következő feladatunk máris adódik...
Most egy kis programozástechnika következik: indirekt vezérlésátadás. Vagyis in directo átadjuk a vezérlést a játékosoknak, akiknek az eddigi infoink alapján talán már nem okoz különösebb nehézséget Mr. Spacely elismerésének kivívása (ez nála annyiban merül ki, hogy nem rúg ki). Ha esetleg nem menne, akkor még hintünk néhány hintet, mielőtt búcsút hintenénk nektek:

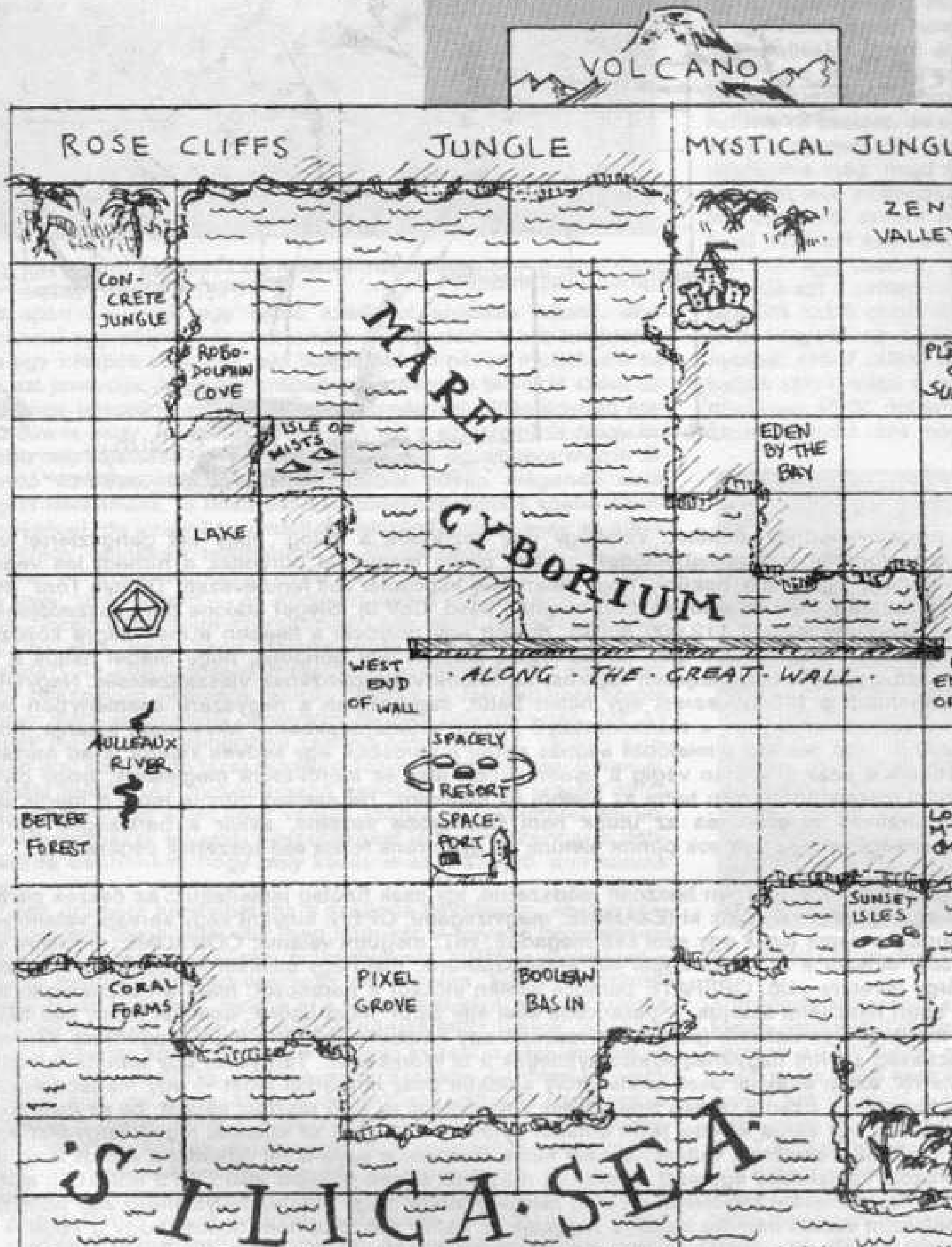
- a *Boolean Medencé*ben nem is olyan régen valószínűleg nagyon sokan pusztulhattak el.
- a *Betree Erdő*től dél-délkeletre eső tengerszakaszon, a víz alatt érdekes korallformákat vehetünk észre. Ha mondjuk lenne nálunk egy hordozható tengeralattjáró, akkor akár le is szállhatnánk...
- az *Aulleaux* folyótól északra, egy kanyon oldalában található a digroid főváros ötszögletű kapuja. Ezen csak meghívóval engedi át a látogatót a járőr, de amikor legközelebb vizitelünk erre, már nem kerül elő...

Őszintén szólva nem tiltakoznánk az ellen, ha a megszámítógépesített rajzfilmsorozatok a jövőben is úgy esnének áldozatául a felbőszült programozóknak, mint a JETSONS. A **Microillusions** ugyanis egy nagyszerűen kezelhető, élvezetes kalandjátékot fabrikált az eredetiből. A zene szintén az eredeti sorozatban hallható szörnyűség feldolgozása, és bár a szerzője néhány saját invenciójával is kiegészítette, mindenképpen előnyére szolgál, hogy nem énekelnek benne. A legjobban viszont a grafika tetszett: először ugyan kissé rémítőnek tűnnek ezek a pacsuliszínek, de egyrészt az eredetiben is pont ilyenek, másrészt meg ugyanazt a debil atmoszférát kölcsönzik a játéknak is, mint amilyen a rajzfilm. Tök jó. Természetesen nem feledkezhetünk meg arról sem, hogy a "téma után bővebben érdeklődő" olvasóinknak figyelmébe ajánljuk a játékhoz kapcsolódó szakirodalmat, ami a műholdas csatornák és már az MTV hullámhosszán keresztül is feldúlhatja lelki békénket, ha reggelenként vagy kora esténként bekapcsoljuk a tv-készüléket. A **GEORGE JETSON AND THE LEGEND OF ROBOTOPIA** c. epizód ugyan idáig még nem volt, de reménykedve pillantunk a jövőbe. Addig is még ott van a 'Csipet Csapat' is, ahol ronda macskák danolják, hogyaszongya "*...nem várható el egy gourmand-tól, hogy olcsó kolbászt burkoljon...*" (**Ez a fellazító nyugati politika, a fogyasztói társadalom diadala! Nemzeti hagyományaink azt követelik, hogy a 'Vuk'-ot nézzem! 'Vuk' a best! Különös tekintettel a libákra... De kié ez a cipő? — CoVboy)**



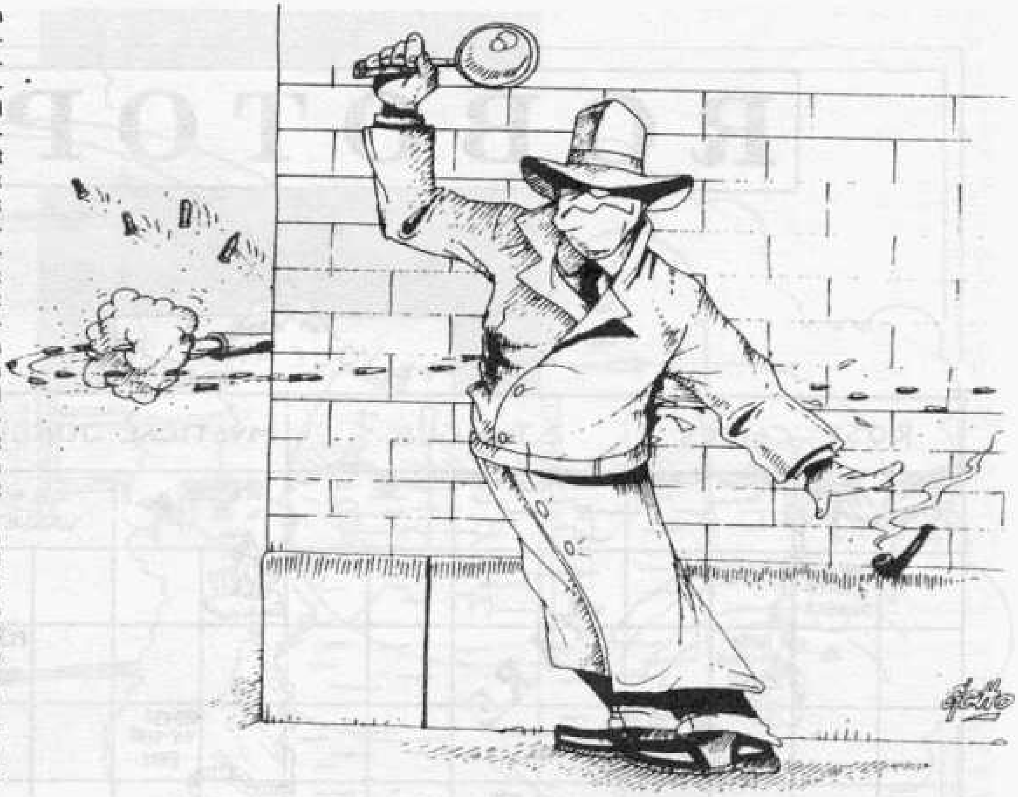
Spacely Sprockets
MEGA MALL
SPACEPORT
COGSWELL COGS
Little Dipper
BEDROOM
JUDY
HALL
ELROY
KITCHEN
LIVING ROOM
FOYER
COSMIC CUISINE RESTAURANT
FUSION FASHIONS
PERSONAL TRANSPORT. CONCEPTS
DREAM FACTORY

ROBOTOPIA


VOLCANO
ROSE CLIFFS
JUNGLE
MYSTICAL JUNGLE
JUNGLE
ZEN VALLEY
CRYSTAL GROVE
CON-CRETE JUNGLE
SINGING JUNGLE
MARE CYBORIUM
ROBO-DOLPHIN COVE
PLATEAU OF SUNBEAMS
PHOENIX EYE LAKE
ISLE OF MISTS
EDEN BY THE BAY
ENCHANCED BASIN
LAKE
MT. BLOOM
ALONG · THE · GREAT · WALL
WEST END OF WALL
EAST END OF WALL
RUINED WASTE-LAND
AULLEAUX RIVER
SPACELY RESORT
GARDEN OF IONS
BETREE FOREST
SPACE-PORT
LOW MTS.
SUNSET ISLES
CORAL FORMS
PIXEL GROVE
BOOLEAN BASIN
TRACK-LESS JUNGLE
SILICA·SEA
SOUTH POLE

Deja Vu II.

Valamikor boldogult ifjúságunkban (még a CoV 9 idején) egy DEJA VU-leírás kapcsán olyan felelőtlen kijelentéseket tettünk, hogy feltétlenül nyomatunk egy leírást a program folytatásáról a **DEJA VU II — LOST IN LAS VEGAS**-ról is. Már készen is vagyunk! Az elmúlt 15-16 hónap folyamán sikerült a tőlünk megszokott sebességgel végigsietnünk ezen az "egyszerű" kis játékon. A hihetetlen gyorsaságra valószínűleg magyarázatot ad az a dolog, hogy a második rész sokkal "könnyebb" lett az elsőnél: egy gyakorlott kalandornak nem jelenthet akadályt egy olyan játék, amiben mindössze csak néhányezer tárgy van és ebből az elenyésző mennyiségből szinte már minden századik használható is valamire... Az első részhez képest elég lehangoló, hogy a folytatás nem készült el 64-esre, készítettek viszont egy VGA-s verziót PC-re is.



A történet ott kezdődik, amint éppen magunkhoz térünk egy teljes komforttal felszerelt fürdőszobában. Ez valamelyes előrelépést jelent az első rész szimpla klozettjéhez képest, de régi ismerősként köszönthetjük azt a fájdalmasan lüktető dudort, ami a fejünk közepén éktelenkedik. Nagy örömmel konstatáljuk, hogy most éppen tudjuk, hogy kik is vagyunk: még mindig Ace Harding magánnyomozó szerepében tündöklünk itt a padlón. Ahogy visszatér a tudatunk, lassan az elmúlt 48 óra eseményei is megelevenednek előttünk. Valahogy úgy kezdődött a dolog, hogy két gengszterrel volt találkánk Chicagoban, akik teljes lelki nyugalommal részint fejbeütöttek, részint pedig magukkal hurcoltak a hírhedt las vegasi gengszterfőnök, Tony Malone színe elé. Valahogy úgy rémlik nekünk, hogy valamiféle kapcsolat volt fentnevezett "Dinnye Tóni" és a derék Joey Siegel között, akinek bárja van, továbbá még az első részben meghalt (lásd. CoV 9). Siegel Malone pénzbeszedőjeként működött Chicagoban, de mivel véletlenül magánál felejtett 112.000 dollárt, mielőtt egy golyóval a fejében a másvilágra költözött volna, Malone kimondottan morózus hangulatba került. Valami igen furcsa logika alapján úgy gondolja, hogy Siegel halála a mi szerény személyünknek köszönhető, és ezért úgy véli, hogy teljesen logikus, ha tőlünk várja pénzének visszafizetését. Nagylelkű ajánlatot kapunk tőle: vagy előássuk valahonnan a 112 db ezrest egy héten belül, vagy abban a nagyszerű eseményben lesz részünk, amit a tipikus "vagy más" néven szoktak emlegetni a másodosztályú gengsztertörténetekben... Mivel nem kívánja, hogy olyan bolondos ötletek jussanak az eszünkbe, mint például a mielőbbi eltűnés ebből a városból, egy kedves kísérőt is ad mellénk Stogie Martin személyében. Martin egyébként a játék folyamán végig a nyomunkban lesz és időről-időre megjelenik, hogy olyan csacskaságokat sugdosson a fülünkbe, mint mennyi időnk van hátra az életből és hasonlók. Ha esetleg huncut módon mégis úgy döntenénk, hogy elvonatozunk ebből a siralmas városból és az utunk nem Chicagoba vezetne, akkor a barátságos gorilla sajnálkozva egy Thompson géppisztoly segítségével tesz sok-sok pontot életünk és gyomrunk feléje eső részének végére................
Hát így kezdődik a történet.

A játék kezelése teljes mértékben megegyezik az előző részben használt módszerrel, így csak futólag ismertetjük: az összes parancsunkat a képernyő felső részén levő 6 ikon segítségével adjuk ki (EXAMINE: megvizsgálni; OPEN: kinyitni vagy keresni valamilyen tárgyban; CLOSE: becsukni; SPEAK: mondani valamit (csak egy szót kell megadni); HIT: megütni valamit; CONSUME: megenni valamit). A parancs szintaktikája sem változott: először a szükséges igét kell kiválasztanunk, majd egy clickkel ki kell jelölnünk azt a tárgyat, amire a parancs vonatkozik (a tárgy inverzre vált). OPERATE parancs esetén először a parancsot, majd a használandó tárgyat, végül azt a tárgyat kell kijelölnünk, amin használni akarjuk. A parancsok alatt egy SELF ikont látunk, amelyet akkor kell használnunk, amikor valamelyik parancsunk magunkra vonatkozik (például felveszünk egy kabátot vagy főbe lőjük magunkat). Mellette látható az inventory, amelynek ablakját szükség szerint nagyíthatjuk/kicsinyíthetjük á la Workbench. Tárgyakat úgy tudunk felvenni, hogy a játéktérből felvesszük őket a pointerrel, aztán átrakjuk őket az inventory ablakba (már amelyiket lehet — egy magándetektívnek például abszolút nincs szüksége egy kanapéra). Ezen a részen fejlesztettek valamelyest az első részhez képest: ha az inventory-ablakban egy semleges helyre clickelünk, akkor egy sárga kerettel jelölt ablakot nyithatunk meg és az ablakba foglalt tárgyakat egyszerre mozgathatjuk át a játékképernyőre (például a zsetonok váltásánál nem kell a zsetonokat egyenként odaadni a szöszi lánynak, átnyújthatjuk egyszerre is). A helyszínek közötti közlekedés egyrészt az ajtókra, másrészt a jobb oldalon levő EXITS ablakban mutatott kijáratokra történő clickkel lehetséges. A helyszínekkel kapcsolatban még megjegyzendő, hogy minden helyszínhez egy adott nézőpont jellemző, tehát ha mondjuk egy helyszínt északi irányba haladva hagyunk el, akkor abszolút nem biztos, hogy a következő helyszínen is északi irányban fogunk nézni. Mivel ez elég zavaró sajátsága a programnak, a térképen nyilakkal jelöltük az egyes helyekre jellemző nézőpontokat. Nahát akkor ennyit a kezelésről — most már próbáljunk feltápászkodni a fürdőszoba padlójáról:

Először természetesen szétnézünk a fürdőszobában. Itt van például a kád, amelyen több koszgyűrű tartózkodik, mint a Szaturnuszon. Aztán például kinyithatjuk a csapot és ha a csobogó vizet OPERATE-oljuk magunkon, akkor megtudjuk, hogy egy magándetektívet sohasem lehet teljesen tisztára mosni. A földön a világ magándetektívjei számára rendszeresített méreg, egy üveg whisky álldogál. Sajnos most már teljességgel használhatatlan, mert a dugót úgy belenyomták, hogy azt onnan többé senki sem húzhatja ki. Azonkívül lehet húzgálni a függönyöket és még egyéb szórakoztató időtöltések is kínálkoznak, de inkább hagyjuk a csintalan szórakozást a toalett berendezési tárgyaival és vizsgáljuk meg a törülközőket, amelyeken a *'Lucky Dice Hotel and Casino'* felirat hirdeti büszkén a tulajdonost. Az ajtón két régi kedves ismerősünket pillantjuk meg: egy kabátot és egy gatyát. Ezeket süllyesszük el az inventoryba, aztán rögtön vegyük is fel őket (OPERATE <kabát> SELF). Ekképp felöltözve meg is vizsgálhatjuk a tartalmukat (OPEN): a kabátban egy üres cigarettásdoboz (természetesen Lucky Strike), a nadrágban pedig egy kulcs és tárcánk tartózkodik. A tárcát nyitogatva újabb holmik kerülnek elő: összesen 12.25 dollár, a nevünkre kiállított jogosítvány (benne chicagoi címünkkel), egy régi, megsárgult újság, amelyen bokszolás közben látszunk Rudy Kowalski nevű

régi edzőpartnerünkkel, továbbá egy CoV 9, ami a DEJA VU I-ben történteket meséli el (ez egyébként a későbbiekben fontos lesz, mert ebben található a chicagói *Joe's Bar* címe).



Ezt a címképernyőt én valahol már láttam...

Az ajtón keresztül egy olcsó szállodai szobába jutunk, ahol azonnal egy súlyos kéz nehezedik a vállunkra. A kéz tulajdonosa egy kétajtós szekrény, aki Stogie Martin néven mutatkozik be és azt javasolja, hogy ne próbáljunk furfangos terveket szőni arra, hogy lelépjünk előle... Ezzel a jótanáccsal pillanatnyilag magunkra is hagy, mi pedig felvehetjük azt a szivargyűrűt (vagy inkább márkajelzést), amit a földre ejtett. Ez egyébként Martin állandó szokása, de a szivargyűrűkből bőven elegendő csak egyet felvennünk. Itt hosszasan elszórakozhatunk a szoba átrendezésével, de valami használhatónak tűnő dolgot csak az éjjeliszekrény fiókjában találhatunk: a Biblia Gideon-féle kiadását. Éppen a Tízparancsolatnál nyílik ki: "*... és mondá az Úr: — Marha vagy, gyermekem — és Ábrahám lábára ejté a súlyos kőtáblákat...* Ezen nagyon jól szórakozunk, bár némi kétkedéssel gondolunk arra, hogy Tony Malone vajon olvasta-e ezt a fejezetet belőle?! Az éjjeliszekrény mellett egy szemétláda áll, amelyben egy összegyűrt cédulára lelünk: "*Stogie, a los angelesi fizetés késik. Nézz utána minél hamarabb. Ha kell, Gionelli segít. TM*" Az ablak mellett álló komódban semmit nem találunk, viszont a tetején egy hamutartó társaságában összehajtogatott vasúti menetrendre lelünk. Az induló/érkező vonatok listájára ugyan nincs szükségünk, de azért csak vágjuk zsebre. A menetrend egyébként tartalmazza a vasúti díjszabásokat is, ami viszont arra döbbent rá bennünket, hogy mily kevés is az a $12.25, ami nálunk van.

Ennek örömére kisétálhatunk a szálloda folyosójára, ahol a szerencsejáték távoli zajai ütik meg fülünket. A folyosó berendezési tárgyaival hosszadalmasan mókázhatunk, különös tekintettel a szinte mindent elborító cserepes növényekre. Miután mindenki kiélte ferde hajlamait, nyissa ki a szemközti ajtót, ami a szálloda előterébe vezet. Innen a kaszinó pénztárához jutunk, ahol két újabb növény között egy szőke hölgy kuksol a rács mögött. A rácsról nem derül ki, hogy a szőszit akarja benntartani vagy minket kint, de amíg ezen elmélkedünk, váltsunk zsetonokat. Darabja 5 dollár, tehát a "fűrészbak"-ot (a tízdollárost) csúsztatjuk a lány elé. Miután elsüllyesztettük a zsetonokat a batyunkba, sétáljunk tovább balra. Itt jónéhány szobát találunk, amelyekben részint barátságos úriemberekkel huszonegyezhetünk, részint a 'Félkarú Rabló' névre hallgató masinákon szórhatjuk el orcánk verítékével összelopott a pénzünket. Aki valaha is járt már kaszinóban, az tudhatja, hogy pénzbedobós nyerőgépeken soha nem szokás nyerni, továbbá, ha egy megnyerő külsejű úriemberrel nekiáll huszonegyezni, valószínűleg nadrág nélkül lesz kénytelen távozni. Természetesen nem a játék tisztaságába vetett bizalmunk rendült meg, csak arról van szó, hogy a kaszinókban csupa peches ember szokott megfordulni... A kártyás embereknél szintén végigvizsgálhatjuk a berendezési tárgyakat, amelyek közül a legérdekesebb a mellükön lógó névtábla. Az egyik figurán ugyanis a Rudy Kowalski név díszeleg, ami hirtelen deja vu-érzéssel tölt el bennünket: hiszen ez a régi edzőpartnerünk! (legalábbis a régi újság szerint) A biztonság kedvéért azért felmutatjuk neki (OPERATE) a megsárgult újságot. Rudy szeme felcsillan és cinkosan kacsint egyet. Megismert...

Valószínűleg mindenki ismeri a blackjack (vagyis huszonegyezés) szabályait, tehát csak a játék menetét írjuk le: először is tegyünk egy zsetont az asztalra; az osztó ad két lapot nekünk és az üzenetsor jelzi, hogy mennyi a lapok összege; ha 19-nél kevesebb, akkor kérjünk még lapot (HIT és SELF); ha 19, 20 vagy 21 akkor nem kérünk több lapot (HIT és az asztalra clickeljünk); minden parti tétje a duplája az előzőnek, ha a zsetonokat rajta hagyjuk az asztalon; ha tovább akarunk játszani, tegyünk egy darabot a zsetonjaink közül az asztal közepére, ha be akarjuk fejezni, akkor rámoljuk el a zsetonokat. A derék Rudy esetünkben úgy csal, hogy neki mindig kevesebbje legyen, mint nekünk, így a jövőnk eleinte rózsásnak tűnik. Sajnos ez nem megy így a végtelenségig: Rudi főnökének hirtelen szemet szúr, hogy itt egy vendég már harmadszor nyert egymás után (ez egy kaszinóba teljesen kizárt) és leváltja a régi cimborát. Talán mondanunk sem kell, hogy ezzel nyerési esélyeink egy szép kerek értékre csökkentek. A probléma ott lesz, hogy Ruditól ugyan nyerhetünk 12 zsetont, de amikor a főnöke felváltja, nem tudjuk elpakolni a nyereményt: amíg pakolunk, hirtelen megkérdezi, hogy játszunk-e még, majd a 6-7 zsetonnál tartva szépen besöpri az asztalon levő zsetonokat: "*Tudja, amit az asztalon hagynak, az a ház szabályai szerint borravalónak számít...*" Így tehát a következő módszer szerint tudjuk a legtöbb pénzt nyerni: először felteszünk egy zsetont, amivel nyerünk kettőt; másodszorra feltesszük azt a zsetonunkat is, ami az inventoryban maradt és így nyerünk hatot; ebből vissza az inventoryba kettőt, és az asztalon levő négyből az egyiket tesszük az asztalra, amivel nyerünk nyolcat; ekkor váltják le a havert, de a maradék idő alatt talán el tudjuk rakni, mind a nyolc zsetont. Mindegy, a lényeg az, hogy minimum 45-50 dollárnyi zsetonnal kell visszasétálnunk a kasszához, ahol a rács mögött ülő lánnyal visszaváltatjuk pénzre.



Hurrá! Itt csalnak! Csak nem elég sokáig...

A szálloda előteréből az utcára jutunk. Jobbra találjuk a vasútállomás épületét. Odabent egy szomorú, magába roskadt ember olvassa a CoV 9-ben megjelent DEJA VU-leírásunkat (**Őszintén szólva, én ezen nem tudok csodálkozni... — CoVboy**), közben valaki azt üvöltözi a távolban, hogy "Beszááááálláááááás...". A felső négy ajtón keresztül a peronokra jutunk ki (balról jobbra: 5-6-7-8 vágányok), de előbb a jobbra vezető alsó kijáraton fogjuk a csomagmegőrzőt meglátogatni. Itt egy kedves öreg figura vigyáz az arra rászorulók csomagjaira. A szemben levő fal jobb felső sarkában a menetrend lóg: a felső részen az érkező, alul pedig az induló vonatok listája (ARRIVED: megérkezett; EN ROUTE: útban van; BOARDING: beszállás; DEPARTING: most fut ki). Itt látjuk továbbá azt is, hogy az adott vonat melyik vágányon van. Keressük meg, hogy a chicagoi vonat melyik vágányra érkezik és sétáljunk ki arra a peronra. Jegyet nem kell előre váltani, majd a vonaton veszünk a kalauztól. Ha a vonatunk már elment volna, akkor itt töltsük el valami szemlélődéssel az időt — majd mindjárt jön egy másik. Addig például meg lehet próbálni átsietni a vágányokon (van kijárat arrafelé), és rögtön megtudjuk, mit értett Moldova György azon, hogy "Akit a mozdony (füstje) megcsapott"... Ha kivételesen nem a sínek közé ejtjük be főhősünket, hanem a vonatba szállunk be, akkor nemsokára egy kedves öreg bácsi nyújtja felénk a kezét. A másik kezében tartott fémszerszámról kikövetkeztetjük, hogy vagy fogorvosról, vagy

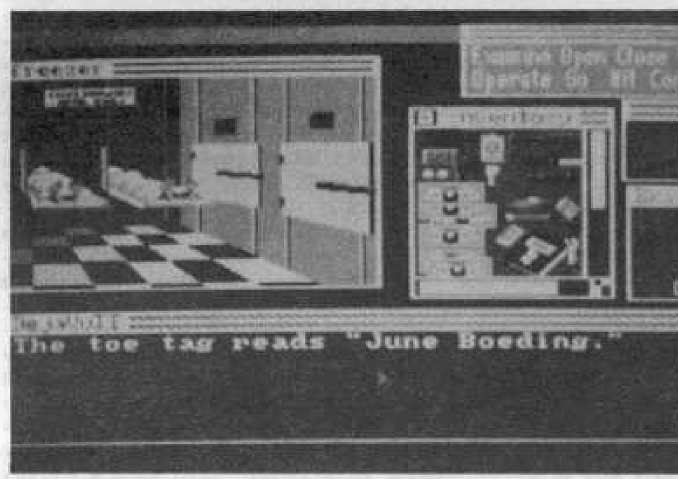
pedig kalauzról van szó. Ejtsünk bele húsz dollárt a kezébe (ennyi a jegy Chicagoig), mire a bácsika eltűnik és egy jó nagyot üvölt — a vonatok kiabálásssal indulnak. (Ha nem a chicagoi vonaton lennénk, akkor most a jó öreg Martin jelenne meg és rövid géppisztolysorozattal fejezné ki rosszallását, hogy meg akartunk lógni előle.) A mozdony kigördül az állomásról és mi szépen elszundikálunk. Az út alatt egyszer még felriadunk, de néhány álmos pillantás után ismét elmerülünk az álmok tengerében...
A következő ébredéskor már Chicago külvárosában zakatolunk és a vonat nemsokára be is fut a pályaudvarra. A vasúti szolgáltatáshoz hozzátartozik, hogy az utasokat ott kidobják a vonatból, ameddig a jegyük szól — így tehát mi is éppen a chicagoi állomás várótermében landolunk. (Közben megjelenik Martin is, hogy nehogy véletlenül arra gondoljunk, hogy elfelejtett utánunk jönni.)

▽ ***Az ilyen egyenruhás alakok általában pénzt tarhálnak***



A váróterem sarkában egy újságosbódé vonja magára a figyelmünket. Az újságárus sajnos vak, de segítségére van Boris, a vakvezető kutya, aki szemmel láthatólag egy pit-bull terrier és egy chihuahua keveréke. A fajta jellegzetessége, hogy vadul morog, amint őt vagy a gazdáját megpróbáljuk elhelyezni az inventoryban. A standon heverő valamelyik újságot kinyitva, öles szalagcímek verik ki a szemünket: *"Alvilági gyilkosság! Egy ismert gengszter hullájára bukkantak a minap! A néhai Joey Siegel valószínűleg kapcsolatba hozható az új hullával! Blablabla! A holttestet a városi hullaház egyik lé- és emberhűtőjében helyezték el."*
Az újságra szükségünk lesz: adjuk oda a bácsinak a 25 centest és vegyünk el egy újságot (de csak egyet, mert a kutyája pontosan ismeri az árfolyamokat...).
Az állomás előtt jellegzetes sárga autó parkol a járda mellett. Egy taxi. A sofőrje régi ismerős: Gabby már többször a segítségünkre volt különböző zűrös ügyekben. A régi ismeretségre való tekintettel Gabby mindenhova ingyen szállít bennünket, tehát nem kell annyit szerencsétlenkednünk a taxizásra szolgáló pénzzel, mint az I. részben. Sofőr barátunknak viszont van egy apró hibája: tök süket és nem igazán tud szájról sem olvasni. Mivel így elmondani nem tudjuk neki, hogy hova akarunk menni, a "mutogatás" nevű kommunikációs formával közöljük vele az áhított célt: különböző tárgyakat dugunk az orra alá, amelyek egy adott helyszínre utalnak. Először is mutassuk fel neki a jogosítványunkat (pontos magyar kifejezéssel: "OPERATE-oljuk rajta"), amelyben szerepel a lakásunk címe és máris boldogan repülhetünk felfelé a hazai terepre vezető lépcsőn... Az előtérben levő levélszekrények közül a jobb oldali a miénk, de sajnos a kulcsunk nem passzol bele. Passzol viszont a lakásunk ajtajába, ami szemközt van. Whoa! (**Nem 'Whoa!', hanem 'Yikes!' — CoVboy**) Ugyan egyetlen magándetektív sem tart különösebb rendet a lakásában, de mintha egy kicsit túlságosan is nagy rendetlenség lenne... Úgy tűnik, látogatót kaptunk, míg távol voltunk. Talán keresett valamit. A levegőben úszó olcsó szivar füstje és a jellegzetes márkajelzés, ami már megint ittmaradt a földön, kétségtelenné teszi a látogató személyazonosságát: a derék Martin rakott rendet nálunk. A szoba berendezési tárgyait vizsgálgatva érdekfeszítő információkat nyerhetünk (itt van például a szoba falán éktelenkedő jávorszarvasfej, amit még pókeren nyertünk boldogult ifjúságunkban), de a legérdekesebbnek a földön heverő aktatáska ígérkezik, amit a program nemes egyszerűséggel "szemétláda" néven emleget. Az aktatáskát kinyitva egy csomó tárgy akad a kezünkbe: egyrészt egy bicska, amit alkalomadtán esetleg belemárthatunk valakibe; egy rézkulcs, ami a folyosón levő postaládánkat nyitja; egy piros kulcs, ami a bankszéfünk szekrényéhez szolgál (ha valaki megtalálta a játékban a bankot, azt téves képzetek gyötrik); valamint egy kis kartondoboz, amelyben 6 db .38-as pisztolyhoz szolgáló töltény zörög. A széfkulcs kivételével természetesen mindet elsüllyesztjük a motyónkban. Ahogy a romhalmazban szétnézünk, még egy használhatónak tűnő tárgyat lelünk: nem, nem a jávorszarvasfejről van szó, hanem az elemlámpáról. De ha már a jávorszarvasfejről esett szó, akkor esetleg "kinyithatjuk" az agancsán lógó ronda házikabátot is: egyrészt egy tízdolláros és két 25 centes akad a kezünkbe, másrészt pedig a legjobb barátunk: egy .38-as kaliberű *Smith&Wesson Special*. Mielőtt zsebrevágnánk, nyissuk ki OPEN-nel és pakoljuk bele a töltényeket. Ezután vissza a folyosóra, ahol az egyik újonnan beszerzett kulccsal kinyithatjuk a levélszekrényünket. Három hihetetlenül fontos levél található benne: az egyikben a Haditengerészet biztat arra, hogy belépjünk a kötelékébe, a másikkal benevezhetünk egy Berlitz-tanfolyamra, ahol levelező tagozaton elsajátíthatjuk a magándetektív-mesterség fortélyait; a harmadikban pedig Vinnie Talusso nevű informátorunk tájékoztat róla, hogy a cipőgyár és a jégbüfé között rendkívül titkos üzelmek folynak (biztos túsarkúban árulják a pisztáciát). Kategóriájukat tekintve a levelek oda tartoznak, amit az ángliusok 'red herring' néven emlegetnek krimik vagy logikai játékok kapcsán — de erre van egy sokkal szebb magyar szó, ami az értelmező szótárban 'vulg.' megjelöléssel szerepel, 'sz' betűvel kezdődik, '**'-gal folytatódik és 'atás'-sal végződik. Mindenkinek sok szerencsét kívánunk a bankszéf, a jégbüfé, a cipőgyár és hasonló objektumok keresgéléséhez — miután néhány óra múlva visszatérnek a cselekmény fő vonalához, innen folytathatják a játékot...
Üljünk vissza a ház előtt parkoló taxiba és mutassuk fel Gabbynek a CoV 9-et. Az ebben levő cikkben ugyanis szerepel a *Joe's Bar*, következő célpontunk címe. A hely ismerős lehet az első részből: itt szoktak kövér nőket tömni a csomagtartókba. (**Hát akkor ez egy jó hely! — CoVboy**) Kövér nők helyett most egy idős hölgy jelenik meg, aki minden ok nélkül fejbesújt a retiküljével, fejhangon visong az 'elfloridaiságosodás' megállításának szükségességéről, majd hirtelen távozik. A meglepő intermezzo után megpróbálhatunk bemenni a bárba, majd miután észrevettük, hogy zárva van, esetleg kísérletet tehetünk az I. részben alkalmazott *módszerrel: a csatornán keresztül*. Sajnos a csatornafedőt súlyos alligátorveszély miatt véglegesen lezárták, így tehát inkább befordulunk a sikátorba (balra fent). Odabent most kivételesen nem ütnek fejbe különféle útonállók, viszont egy tűzlétrát pillantunk meg. Hirtelen ötlettől vezérelve fellendülünk rá, és máris egy beszögezett emeleti ablak előtt állunk. A deszkák egyike eléggé lötyög, amire egy jó nagyot csapva (HIT) pont elegendő helyet nyerünk ahhoz, hogy bebújhassunk egy újabb ismerős helyecskére: az immáron békében nyugvó Siegel úr egykori irodájába. Teljesen nosztalgikus hangulatba ringatjuk magunkat, amint felvillannak bohó ifjúságunk képei a DEJA VU I-ből: mily kedves is volt a derék Siegel, ahogy itt heverészett az asztalon azzal a szép golyóval a fejében!... És azóta nyitva van a széf is! Mihelyt tetőzik a szentimentalizmus, hirtelen mozdulattal kinyitjuk a telefont, amiben egy kis fehér kulcsra lelünk. (**Ez egy teljesen logikus lépés, következik az eddig elmondottakból, ugye?! — CoVboy**) Hoppá! A kulcs megtalálása tovább serkenti a kutatókedvet... A hatalmas íróasztal az első részben is rendkívül sok érdekes dolgot tartalmazott: most mindössze egy B2-es ceruzát találunk benne, ami rendkívül fontos lehet olyan esetekben, ha mondjuk egy olyan jegyzetblokkról akarunk olvasni, amelynek az előző lapjáról átnyomódott az írás... (Mivel jegyzetblokkot ebben a részben nem találunk, esetleg alkalomadtán kettétörhetjük és lenyelhetjük). Sajnos az innen kifelé vezető ajtók zárva vannak, így tehát kénytelenek vagyunk az ablak ismételt használatával távozni.
A tűzlétráról lekecmeregve egyelőre még ne sétáljunk vissza a főutcára, hanem forduljunk a sikátor másik vége felé, ahol kellemes meglepetés fogad. Igazi csemegék a merész kalandornak! Kinyitható kukák, benne finom ételekkel és a régi Mercedesünk slusszkulcsával (esetleg újabb "big miss"-eket engedhetünk ki a csomagtartónkból?), igazán értékes sörösdobozok (értékükből levon valamennyit, hogy üresek), "Matrjoska-doboz" (aki nem

ismerné ezt a játékot, az csak kezdje el nyitogatni)... Mivel ez a sok hasznos tárgy abszolút nem szükséges, esetleg be is fordulhatunk a *Joe's Bar* hátsó részébe vezető ajtón. Illetve csak befordulnánk: egy rozsdás lakat lóg rajta. Hál'Istennek magunkkal hoztunk két univerzális ajtónyitó berendezést is: a jó öreg tollkésünket és a még jobb, még öregebb .38-asunkat. Egy vidám OPERATE után tehát máris szabad az út a bárba.
Odabent meglepő kép fogad bennünket: az, hogy nincs kép. Vagyis sötét van. Ez persze nem jelent különösebb problémát azoknak, akik értékes tanácsaink alapján magukhoz vették a zseblámpát. Most be lehet kapcsolni. Újabb ismerős hely: régi emlékképek villannak agyunkba a mi drága jó WC-nkről, ahol a padlón henteregtünk és nem tudtuk, hogy kik is vagyunk tulajdonképpen... Sajnos a toalettet azóta bedeszkázták és csak egyetlen ajtó nyílik: a szemközti, ami a bárba vezet. Innen felsétálhatunk a lépcsőn az iroda ajtajához vezető folyosóra, de aki játszott az első résszel, olvasta a CoV 9-ben megjelent leírásunkat... (**Állj! Gondolnunk kell azokra a szerencsétlen sorstársainkra is, akik esetleg kimaradtak a CoV 9 birtoklásának élményéből! Nekik el kell mondanunk, hogy magányos, gazdára váró CoV 9-ek még mindig hozzáférhetők nálunk... — CoVboy**) ...annak már úgyis nyilvánvaló, hogy hova megyünk: természetesen a balra nyíló borospincébe, ahol még mindig a rekesz jobb oldalán levő magányos, portalan és bortalan palack nyitja az illegális ex-kaszinóba vezető rejtekajtót. Már mindent por és pókháló borít, különösképpen azokat a drága jó játékautomatákat, amelyekbe az első részben teljesen feleslegesen szórtuk bele a pénzünket. Mivel most éppen nem vagyunk tékozló hangulatban, így azt fogjuk játszani, hogy kinyitjuk a nyerőgépeket azzal a kulccsal, amit az iroda telefonjából nyúltunk le. Pénzt ugyan nem találunk, legalábbis nem fizikai valóságában: a jobb oldali nyerőgépben Siegel könyvelése tartózkodik. Ez különféle zsarolásból bejött pénzek listáját tartalmazza, dátummal összeggel és egy titokzatos kóddal. Aki egy kicsit alaposabban megvizsgálja a tételeket, annak rövid órák alatt feltűnhet, hogy csak a #0 jelölésű tételekből van több. Újabb rövid órák alatt bohó matematikai műveleteket kezd el velük végezni: miután eredménytelennek bizonyultak az alapfokú műveletek (faktoriális, logaritmus), egy bonyolultabb összeadás során érdekes számot kap — 112.000 dollár. Mintha pont ennyit követelnének rajtunk is... A naplófőkönyv mellett egy névjegykártyát találunk, ami egy *Sugar Shack* nevű hölgy adatait tartalmazza, különös tekintettel a címére. (Ez volt az a drága lány, aki az első részben hol minket, hol pedig Siegelt akarta kinyírni.) Természetesen ezt is zsebünkbe süllyesztjük, majd visszasétálunk az utcára, ahol ismét kényelembe helyezzük magunkat a taxi hátsó ülésén. Gabby orra előtt most meglóbáljuk "Cukorfalat" névjegyét, aki szélsebesen elfuvaroz a kártyán álló címre.
A lány igazán szép környéken lakik: Chicago egyik külvárosában, ahová kb. olyan gyakran merészkednek rendőrök, mint mondjuk egy tehén a Milka-reklámpropagandista közelébe. Az emeletre vezető lépcsőn egy jópofa csavargó üldögél, aki tarhálással próbál adómentes jövedelemhez jutni, így tehát — lejmolókat elkerülendő — az alagsorba fogunk lesétálni. Az utat rövid ideig egy zárt ajtó torlaszolná el, de az is megadja magát a bárnál alkalmazott módszernek (OPERATE kés vagy pisztoly). Egy kedves kis szobába kerülünk, ahol oltári rendetlenség uralkodik, ami szemlátomást egyszerre szolgál 'Cukorfalat' lakásaként és, khm, "munkahelyeként". Itt is egy csomó tárgy van: az igazán besüppedt közepű ágyon egy tűsarkú cipő; egy újság, amiből a gyászjelentések rovatból ki van vágva egy (netán Siegelé lehetett); az éjjeliszekrényben egy köteg értesítő egy folyószámla alakulásáról (ha megnézzük a pénzek átutalásának dátumait, és összehasonlítjuk a Siegel könyvelésében #0-val jelölt pénzek dátumaival, elég szembeszökő egyezéseket fedezhetünk fel); a garderobe-szekrény mélyén a tűsarkú cipő párja (már az első felét is hiába próbáltuk meg viselni). Ezenkívül a hölgy munkaruháinak egyéb darabjai is lógnak a szekrényben, valamint egy férfiruha. A ruha elég érdekes, mert annak a McMurphy nevű rendőrnek az egyenruhája, aki annak idején a Siegel-gyilkosság kapcsán behurcolt bennünket a hűvösre. Mivel imádunk souvenireket gyűjteni az előző részből, ezt is eltesszük. A szekrény aljában egy vadonatúj porszívó is tartózkodik, ami a lakás állagát tekintve még nem nagyon lehetett használatban. Egy porszívó biztos érdekes leleteket rejt. Valóban: egy porzsákot. A porzsákot sajnos nem tudjuk csak sima OPEN-nel kinyitni ("Mert ez műanyag!"), viszont mindjárt kitárul, mihelyt a bicskánkkal törünk épségére. Port ugyan nem találunk benne, van viszont egy érdekes kis levél, amelyre az alábbi szöveget firkálták:"*Cuki, ha véletlenül kinyírnának, akkor add át ezt a levelet a rendőrfőnöknek, de vigyázz arra, hogy Carlston százados ne lássa.*" Opsz! Ez talán érdekes lehet, tehát pofátlanul beleolvasunk a másnak szóló levélbe:"*Tekintsék ezt a levelet végrendeletnek. Ha e sorok olvasásakor még nem lennék halott, akkor a sorok napvilágra kerülésekor bizonyára beáll nálam ez az állapot. Lényeg az, hogy semmi kedvem egyedül lebukni, így tehát dalolok: Siegel lefizette Carlston századost, hogy eltussolja néhány újabb keletű ügyét. Én csak közvetítő voltam, de már ez is éppen elég. Siegel a vesztegetésre szánt pénzt egy sebhelyes arcú gengszternek adja át, az nekem, én pedig Carlstonnak. Egyébként nem tudom, mit tervezhet Siegel, mert én csak közvetítő voltam az ügyben.*" Nocsak. A porszívóban elég rosszul mutat ez a levél, tehát ezt elvisszük magunkkal. Most meglepő dolog következik: mielőtt visszaszállnánk a taxiba, bohócnak fogunk öltözni (vagyis vegyük fel a rendőregyenruhát).
Mutassuk fel Gabby-nek az állomáson vásárolt újságot. A vezércikkből azonnal levonja a következtetést, hogy hova is kívánkozunk — a hullaházba. Szerencsére nem hasbaló bennünket, csak elszállít oda. Odabent egy elég cinikus figura üldögél, aki koponyát tárol az asztalán és Edgar Allan Poe "Gyilkosságok a Hullaház utcában" c. könnyű, szerelmes regényét olvassa — azonkívül egyből kirúgna bennünket, ha nem viselnénk ezt a mulatságos egyenruhát. Mielőtt a lengőajtó nyitása után besétálnánk a hűtőbe, feltétlenül olvassuk el a falitáblán lógó halotti jelentéseket, amelyek nélkülözhetetlen információt jelentenek a későbbiekre nézve: szó esik például egy dobosról, aki egy invenciózus szóló közben felnyársalta magát a dobverőjével...



△ ***A hullaházban "jeges tekintetű" fickók fogadnak***

Benn a hűtőben egyrészt hideg van, másrészt büdös, itt nagyon mókás dolgokat művelhetünk: a hűtőket OPEN-elve ki/betologathatjuk azokat az ideges fiúkat, akiket itt "lehűtenek". Az egyik hulla meglehetősen romos állapotban tartózkodik: úgy néz ki, mint az álló mellalak egy Thompson-hatásbemutatón — valaki céltáblának használhatta. A hulla további feltűnő ismertetőjele, hogy az arcán egy forradás húzódik keresztbe. Nyilvánvaló, hogy róla volt szó az újságcikkben, továbbá — a sebhelyből adódóan — ő lehetett az a figura is, akitől McMurphy a vesztegetési pénzt átvette. Pillantsunk a lábujján lengedező kis névjegyre, amelyet Thomas S. Bondwell névre állítottak ki, de sajnos már csak akkor, amikor a tulajdonosának már abszolút nem volt szüksége névjegyre... Sétáljunk vissza az előtérben levő figurához és rezzentsük fel az olvasásból: kérjük ki Bondwell cuccait (SPEAK és BONDWELL). Egy nagy dobozt lök az asztalra, amiből jónéhány fontos tárgy kerül elő:
— van benne egy aranyóra, ami nem kell (nemcsak bank és jégbüfé nincs a városban, de zálogház sem);
— van benne két kulcs;
— valamint egy levéltárca, amelyet természetesen tovább nyitogatunk, mert újabb kecsegtető felfedezések várnak benne:
— 10 dollár (neki már úgy sincs szüksége rá...) (**Hullarablók! — CoVboy**)
— egy jogosítvány az ex-gengszter lakáscímével (talán nyilvánvaló, hogy mire fog kelleni);
— egy csomagmegőrző cédula, ami az 526-os rekeszhez szól;

A hűtőben még találtunk egy Maloka nevű rokonszenves fickót is, aki éppen norvég társasutazásról térhetett vissza (Osloban volt). Az ő cuccait is kikérhetjük és abból messzemenő következtetéseket vonhatunk le az előttünk álló jövőt illetően: Mr. Malokát a folyó mélyéről halászták elő és teljes ruházata egy pár betoncipőből állt...

Vissza a taxiba, ahol természetesen a boldogult Bondwell jogosítványát "működtetjük" Gabby orra alatt (benne van Bondwell címe). Az egykori gengszter háza követte a gazdit a túlvilágra: valaki OPERATE-olt egy gyufát azon a néhányszáz liter benzinen, amit előbb szétlocsolt a házban... Így tehát túl sok keresnivalónk itt nincs. Viszont ez az egyetlen alkalmas hely arra, hogy levegyük magunkról a pillanatnyilag viselt nevetséges maskarát és visszaöltözzünk csodaszép, fehér, lezser ruhánkba... pardon, az egy másik játék: szóval a ballonkabátunkba. (Martin mulatságosnak találná, hogy ilyen jelmezben próbálunk elillani előle...)

Taxizzunk vissza az állomásra (a menetrendet mutatjuk a taxisnak), nézzük meg, hogy honnan indul a vonat Vegasba, aztán utazzunk vissza.

(Még egy megjegyzés Chicagohoz: Az első részben kulcsfontosságú szerepet játszó rendőrkapitányságot ugyanott találjuk, sőt, még az onnan jobbra fekvő helyszín is megvan. Ez utóbbi szinte nagyon fontos hely volt: ha valaki a CoV 9 értékes tanácsai alapján elnézett ide, akkor annak rendje és módja szerint egy lépéssel a DEJA VU I. befejezése előtt szörnyethalt egy építkezési gödör fenekén. Na, azóta már felépült itt egy temető, ahol a DEJA VU I-ben elhunyt játékosok nyugszanak... Be lehet menni a rendőrségre is, ami nagyon okos húzás: mivel Chicagoban sem szeretik a kapitányságon téblábolo állampolgárokat, rögtön le is csuknak bennünket "indokolatlan kérdezősködés" címén. A sitten persze csak rövid időt töltünk: nemsokára megjelenik kedvenc barátunk (Stogie Martin), aki óvadékot helyez letétbe feltételes szabadlábra helyezésünk fejében. Sajnos a rendőrök — kétségbeesett tiltakozásunk ellenére — átadnak neki, és Martin a rendőrkapitányság közelében fekvő kis helyecskére kísér bennünket (temetőnek hívják). Azt mondja, hogy részt kell vennünk egy nemsokára elhalálozó közös ismerősünk temetésén. Talán nem kell hozzá különösebb fantázia annak kitalálásához, hogy kettőnk közül melyikre is gondol...)

Talán mindenkinek feltűnhetett, hogy a chicagoi állomáson nem volt csomagmegőrző, a vegasin viszont van egy — nekünk pedig mintha lenne egy csomagmegőrző cédulánk... Így tehát a vegasi állomás előcsarnokából rögtön forduljunk jobbra és adjuk oda a szemüveges fickónak a cédulát. A bácsi rögtön a kezünkbe is nyomja az egykori Bondwell egykori táskáját. Egy nagy rakás szennyes van benne, amelyet kinyitva egy borítékot és egy fotót találunk. A fotón Joey Siegel látható, amint egy mosoda előtt kezet ráz valami ismeretlen fickóval. Igazán jó szeműek kivehetik a fotón, hogy az ismeretlen zsebkendőjén tisztán látszik egy D. V. monogram. A borítékban levő levél a címzés szerint Anthony Malone, a vegasi *Lucky Dice Hotel* tulajdonosa számára íródott:*"Főnök! Valami furcsát találtam, amiről szerintem tudnia kéne, valamint segítettem elintézni egy vesztegetési ügyet a rendőrségen. Amikor Joey megkapta a vesztegetésre szánt pénzt, akkor ellenőriztem a könyvelését — egyáltalán nem könyvelte le a pénzeket! Tudom, hogy erről D.V.-nek tudnia kell, mert — mivel ő intézte ezeket a pénzügyleteket Chicago-ban — Joey utasítása szerint mindent jelentettem neki telefonon. Mivel a pénzek nem lettek lekönyvelve, valószínűleg maga sohasem fogja megtudni, hogy mi lett az összeg sorsa. Szerintem D.V. már egy kicsit túl sok hatalmat szerzett a saját területén. Nem ártana egy kiscit odafigyelnie erre — Tom Bondwell"*. Hm. Tegyük el a fotót és a levelet, majd sétáljunk vissza a *Lucky Dice* kaszinóba.

A szálloda előterében balra látjuk a liftajtót. A mellette levő gomb megnyomására némi zörejek közepette egy lift is manifesztálódik a gomb mellett. Bent egy négy nyomógombot tartalmazó panelt látunk, de észrevesszük azt is, hogy a negyedik gomb felett egy üres hely van — valaha talán itt is egy nyomógomb tartózkodott... Minden emeleten zárt ajtók fogadnak bennünket, de a harmadikon még valami érdekesre bukkanunk: egy nagy szürke láda hever a folyosón, ami normálisabb szállodákban a szennyes elszállítására szolgál. Oldalán hatalmas felirat hirdeti:"Megbízható Mosoda"...

(Itt egy kis intermezzo következik: Ha a játék elején nem az állomás felé sétálunk, hanem a másik irányba, akkor a sivatagba jutunk. Itt kelet-nyugati irányba vezető keréknyomokat találunk a porban, amelyeket — mivel mi keletről jöttünk — nyilvánvalóan nyugat felé célszerű követnünk. Nemsokára megérkezünk a "Megbízható Mosodá"-hoz, ami egészen eredeti módon a sivatag közepén éktelenkedik. Bejutni ugyan nem tudunk, mert az összes ajtaja zárva van és az eddig megismert betörési módszerek is csődöt mondanak. Namármost: egy mosodában kellemes események várhatnak ránk, hiszen az imént említett fotón is a Megbízható Mosoda előtt rángatják egymás kezét a gengszterek. Ide tehát mindenképpen be kell jutni, amihez a szálloda 3. emeletén talált mosodai láda megfelelő eszköznek tűnik — mindössze az a baj, hogy ha a játék elején nem mentünk el mosodát nézni, akkor kellemetlen meglepetés ér bennünket: *a későbbiekben nem találjuk meg a folyosón azt a nagy ronda konténert...*)

Miután lehúztuk a konténer fedelét, a kijáratok listájában egy újabb lehetőség jelenik meg. Ez rögtön mindenkit arra indít, hogy egyből használatba vegye. A "kijárat" a konténerbe vezet, egy nagyobb halom szennyes közé. Miután kényelembe helyeztük magunkat a nagy számú alsónemű társaságában, vidáman magunkra húzzuk a konténer tetejét is.

Rövid nadrág és várakozás után a láda hirtelen a levegőbe emelkedik, majd nemsokára egy teherautó platóján landol. Némi zötykölődés után megint leraknak valahol és két rendkívül barátságos tekintetű "mosodai alkalmazott" tekint ránk kérdőn — még sohasem érkezett magándetektív mosásra... Rövid ideig kotorásznak a zsebünkben (természetesen lenyúlják a pisztolyunkat is), majd rábukkanak Bondwell levelére és a kompromittáló fotóra. Egyelőre még nem mosnak ki bennünket, egyelőre csak szépen megkötöznek. Ezzel távoznak is, hogy megmutassák a főnöküknek a zsákmányt. Előtte természetesen vázolják az előttünk álló jövőt: majd csak később fognak elintézni minket — akárcsak Bondwellt...

Mielőtt még visszatérve elhelyeznének bennünket egy mosógép mélyén, gyorsan pillantsunk körbe a szobában. Balra tőlünk egy rozzant faládát látunk, amiből rozsdás szögek lógnak ki — pont alkalmasnak tűnik arra, hogy elreszeljük a kötelékeinket rajta. Nem árt igyekezni a dologgal... Most lehetőleg ne álljunk meg olyan izgalmas cselekvésekkel tölteni az időt, mint például a polcon álló mosópor elfogyasztása (arra még később is lesz idő) — rohanjunk fel a jobb oldali lépcsőn. Az előbb tulajdonképpen a mosoda alagsorában tartózkodtunk és most vagyunk a tengerszinten. Itt balra látjuk a szabadba vezető ajtót, ami belülről nyitható. Így tehát boldogan kirohanunk a szabadság felé... Később még nagyobb boldogsággal tapasztaljuk, hogy a gengszterek utánunk jöttek és lenyomták a torkunkon azt a doboz mosóport, *amit az előbb elfelejtettünk megenni. Konzekvencia*: a menekülésnek nem ez a módja. Miután kinyitottuk az ajtót, fortélyosan visszabaktatunk a lépcsőn és ismét kényelembe helyezzük magunkat a már ismerős konténerben (a fedőt *nem* kell becsukni, mert az feltűnő lesz!). Aztán várunk egy kicsit... A gengszterek nemsokára visszajönnek, majd izgatott párbeszéd után távoznak — úgy vélik, hogy a sivatag felé távoztunk és azonnal a nyomunkba is erednek...

Most már nyugodtan ténfereghetünk a mosodában. Menjünk vissza a bejárati ajtó elé és nyissuk ki az ajtóval szembenálló pult csapóajtaját. A mögötte levő ajtó a főnök irodájába vezet. A hatalmas íróasztalon többek között egy kiszáradt növényt és egy rendkívül modern, bakelit telefont látunk. Továbbá egy újabb fotót, amelyen ismét két barátságos figura rázogatja egymás kezét. Az egyik már ismerős: Anthony Malone. A fotón felirat:*"A kedves kis Danny V.-nek. Örök életemben bízom benned."* Hüpp! Milyen kedves srácok... Nyilvánvalóan kirántjuk az íróasztal fiókját is, ami újabb felesleges/hasznos tárgyakkal gazdagíthatja már amúgy is régen megtelt inventorynkat. Van itt

— rézkulcs, amelynek később még fontos szerepe lesz;

— egy doboz, amelyet kinyitva egy kis mágnest találunk. Pont úgy néz ki, mint valamilyen nyomógomb... (kell!)

— egy üres boríték, ami Anthony Malone-nak van címezve. Levél egyelőre még nincs benne.

Ha valaki ránéz a falra, akkor elszörnyedve látja, hogy tiszta lyuk az egész. Ennek talán az lehet, az oka, hogy a falon lógó darttáblától a dobóvonal kicsit mintha messzebb lenne a szokásosnál. Azt minden földi halandó tudja, hogy a dart dobóvonalának 7 láb 9.25 hüvelyk távolságban kell lennie a céltáblától — de ez sokkal messzebb van tőle... Hm, de különös! A rendkívüli rejtélynek majd később járunk a végére, most menjünk ki a kijáraton és a sivatagon keresztül sétáljunk vissza a kaszinóba.

Irány ismét a lift. Talán senkinek nem okozott gondot, hogy dinamikus párhuzamot vonjon a lift kezelőtáblájának felső részén ásítózó lyuk és a mosodából szerzett mágnes, ami úgy néz ki,

mint egy nyomógomb' között: a 'mágnes, ami úgy néz ki, mint egy nyomógomb'-ot most úgy fogjuk használni, mint egy nyomógombot (tegyük a panel felső részére). A liftajtó becsukódik és megindul felfelé...
Az emeleten két irodaajtót találunk. Az egyiken az 'Anthony Malone', a másikon pedig a 'Dan Ventini' (D.V.!) névtábla díszeleg. Ez utóbbi nevét mintha már láttuk volna az újságokban: valamikor jónéhány cikk foglalkozott azzal, hogy a las vegasi kerületi főügyész megdönthetetlen bizonyítékokkal rendelkezik, miszerint ez az "üzletember" számos vesztegetési ügylet aktív résztvevője. A dolgot azóta már elfeledték, mert a buzgó főügyész egészségét annyira megviselte a további részletek után folyó nyomozás, hogy hirtelen néhai főügyésszé fokozódott le...
Kezdjük tehát a terepszemlét a derék D.V. irodájában. Itt újabb igen használhatatlan tárgyakat lelünk, főleg az íróasztalon heverő agárverseny tipposzlop az igazán érdektelen... Viszont rögtön felébred az érdeklődésünk, mihelyt az asztalon álló, kolibrit ábrázoló levélnehezék is áldozatul esik a mindent kinyitogató kalandor OPEN parancsának: két darabra hullik és a romok közül egy dobónyíl kerül a tarsolyunkba. (Nem látott valaki mostanában egy dart-táblát valahol?!) Természetesen tovább nyitogatunk: most az íróasztal mélyére tekintünk. Egy naplófőkönyv a kíváncsiság jutalma, ami a Ventinin keresztül Malone-nek befolyó pénzösszegek listáját tartalmazza. A 'Chicago' feliratú oldalon gyönyörű szépen fel vannak tüntetve a Siegel naplófőkönyvében is meglelt adatok — kivéve a #0 jelzett összegeket... Ejnye-bejnye! Hát Siegel beírta, ő meg nem? Mr. Malone még nem is tudja, hogy a szemközti irodában egy újabb golyó- és betoncipővárományos üldögél... Mint régi barátunknak esetleg nem ártana a tudomására hoznunk. Sétáljunk tehát át a nagyfőnök irodájába, ahonnan ugyan semmit nem fogunk elhozni, de biztos mókás események részesei lehetünk....
Újabb fotókra bukkanunk a falon, amely csak megerősítenek minket abban a tudatban, hogy Malone fiaként szereti az ifjú titánt, Ventinit, aki valószínűleg terveket és betoncipőket szövöget a kedves atyának. Mindegy, nyissuk ki itt is az asztalt. Első legfontosabb felfedezés a cég "emblémája": két kocka, amelyek cinkeltnek tűnnek (különösen azután, hogy kipróbáljuk őket és állandóan egyeseket dobálunk velük). Van még egy angol gyártmányú, ezüst levélvágó kés (fondorlatosan aranyszínűnek ábrázolták), valamint egy elfelejtett szalámis szendvicset tartalmazó doboz, még úgy George Washington korából. Miután ilyen jól kinézelődtük magunkat, vissza a liftbe és rájöttünk, hogy semmi dolgunk itt, ereszkedjünk vissza a földszintre a lifttel (a gombot ne felejtsük el kivenni a panelből, mert esetleg nem fognak örülni a fiúk, ha meglátják, hogy valaki járt az ötödiken.)
Sportnapok következnek. Sétáljunk vissza a megbízható(an gengszterekkel teli) mosodához, ahol — reményeink szerint — kipróbáljuk frissen szerzett dobónyílunkat. Itt egy meglepetés fogad bennünket: nem, még nem kapjuk meg a most már aktuálissá vált sorozatot a hasunkba és a betoncipőt, mindössze megint bezárták a mosoda ajtaját. Két alternatíva előtt állunk:
— keresünk gyorsan a sivatagban valahol egy konténert, amibe boldogan belefekhetünk (hátha sikerül...);
— vagy a ruhacsúszdán (az épület bal oldalán) jutunk be, ahol a legutóbbi látogatásunk idején is legördültünk. Sajnos ez egyelőre zárva van, de ez az állapot rögtön megszüntethető a kis rézkulccsal, amit Ventini irodájából zsákmányoltunk. Miután beszánkáztunk, sétáljunk be Ventini irodájába, húzzuk elő a dobónyilat és dobjuk a táblába. Meglepő effekt következik: a fal megmozdul és egy bejárat tárul fel mögötte. Egy újabb íróasztal várja, hogy boldogan beletúrjunk a fiókjaiba. Na végre! Már szinte egészen hiányérzetünk támadt, mióta legutoljára találtunk egy naplófőkönyvet. A mostaniba viszont — eltérően az irodában tárolttól — Ventini belevezette azokat a tételeket is, amelyek Siegel könyvében szerepeltek. Ezenkívül a szekrényben még megtaláljuk a fotót és a Bondwell-féle levelet is, amit az előbb elvettek tőlünk a gengszterek. Lelünk még egy érdekes cédulát: különböző chicagoi cégek nevei vannak felsorolva rajta, némelyik mellett az 'elfogadva', mások mellett pedig a 'lezárva' bejegyzéssel. Ez utóbbi megint a hamis nyomra terelést szolgálja (nem kell), de a többi leletet mindenképpen vigyük magunkkal.
Most megkezdődik a kitolás első szakasza. Ha minden igaz, akkor van nálunk egy szivar márkajelzés a derék Martintól, aki boldogan várja, hogy felhúzhassa ránk a betoncipőt. Ventini úr viszont meglehetősen vegyes érzelmekkel fog Martinra gondolni, amint észreveszi, hogy eltűnt a valóságban befolyt pénzeket tartalmazó naplófőkönyve és az asztalán egy jellegzetes szivar márkajelzésre bukkan... (Kreatív gondolkodását segítsük elő azzal, hogy letesszük az asztalára.)
Ezután sétáljunk vissza a hotelbe, lifttezzünk fel az emeletre, majd irány Malone irodája. Itt megszabadulunk néhány feleslegessé vált tárgyunktól: McMurphy végrendeletétől, a Bondwell-féle levéltől és a Siegel-féle naplófőkönyvtől (ennyi elég is, de ha valaki akarja, akkor leteheti bonusnak a Ventini-féle eredeti naplófőkönyvet is).
Így tehát áldásos tevékenységünkkel a Ventini/Martin/Malone triumvirátus tagjaiban az alábbi reakciókat váltjuk ki:
• Amikor Ventini úr legközelebb belátogat a titkos irodájába, ijedten konstatálja, hogy eltűnt az eredeti pénzforgalmat tartalmazó könyvelés. Az asztalán levő szivargyűrűről viszont a pótatyjának kedvenc bérgyilkosa jut eszébe. Így tehát kissé ideges lesz és elküld néhány "mosodai alkalmazottat", hogy megérdeklődje Martintól, hogy átadta-e már Malone-nek azt a bizonyos főkönyvet. A megbízottaknál — a választól függetlenül — minden bizonnyal lesz néhány Thompson márkajelzéssel ellátott eszköz és egy Martin méretére készült betoncipő is... (**Már épp ideje! Már legalább 576-odszor bukkant fel... — CoVboy**)

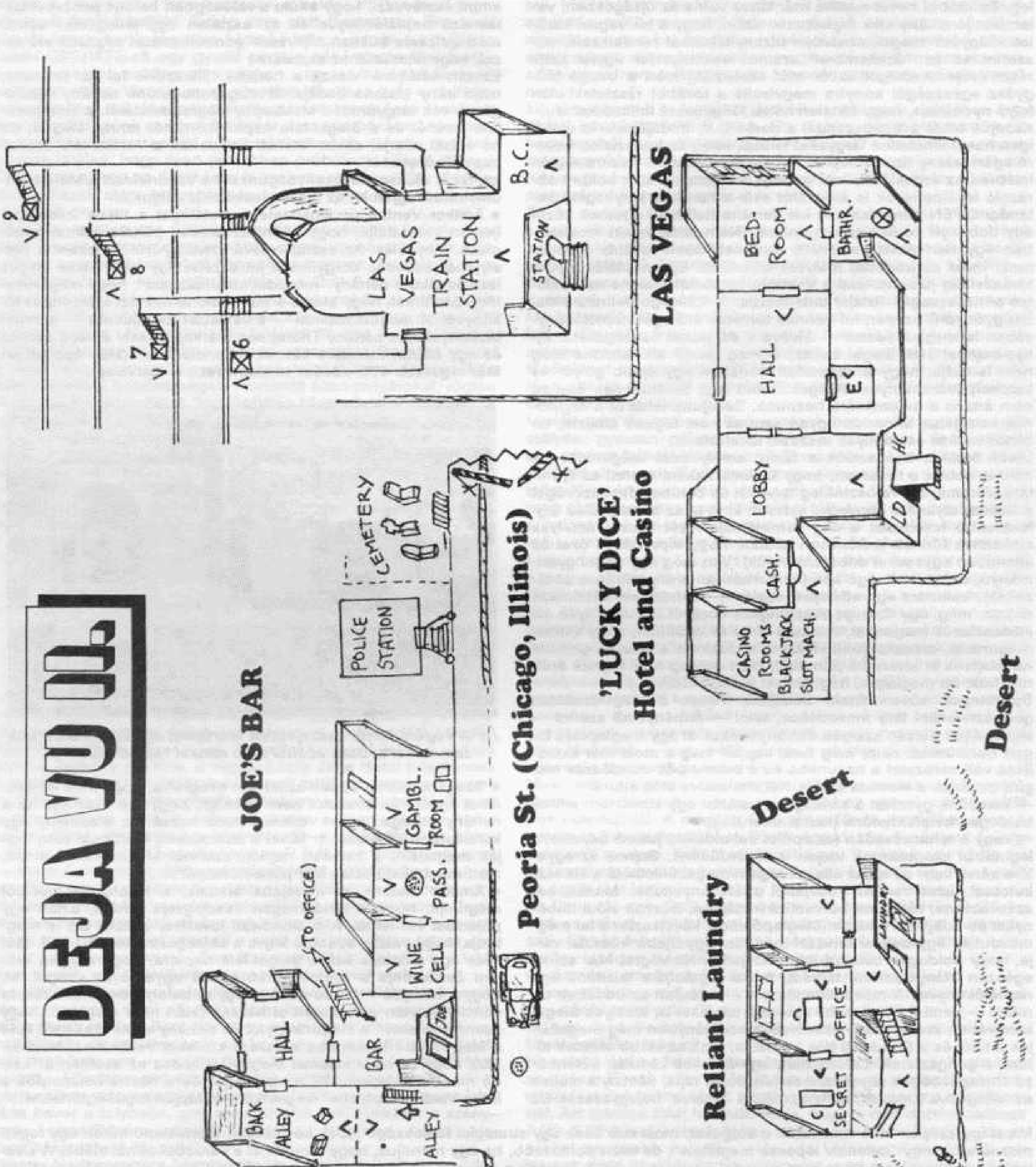


△ ***A végére ismét összejövünk Martinnal egy közös barátunk temetésére. Csak ezúttal nem minket temetnek...***

• Szegény Martin éppen azzal van elfoglalva, hogy a mi lépéseinket figyeli, és abszolút nem gyanítja, hogy mit akar tőle az a néhány kolléga, akiket Ventini küldött hozzá. Az eredmény egy karakterben kifejezve: †. Mivel a mosodások Martinnál nem fogják megtalálni a keresett naplót, azonnal Malone-hez sietnek, mert magukkal hoztak egy pót-betoncipőt is...
• Amikor Malone az irodájába érkezik, a McMurphy-levélből megtudja, hogy a rendőrségen vesztegetés történt, aztán egy pillantást vet néhai Tom Bondwell levelére, amiből azt is megtudja, hogy valami susmus folyik a chicagoi zsetonok körül. Már csak egy pillantás kell a Siegel-féle naplóra, hogy nagyon erősen összevonja a szemöldökét: ebből ugyanis az világlik ki, hogy a hiányzó 112.000 dollárja ugyan befolyt, de valami furcsa véletlen folytán ez nem ért el hozzá. Talán nem meglepő, hogy azonnal felemeli a telefonkagylót és néhány eseti szakértőt küld a Megbízható Mosodába a fiaként szeretett Ventinihez. Nem kizárt, hogy az atyai szeretet megnyilvánulása ez esetben a "kérdő mondatok holmi 112 rongyról-golyók a hasba-betoncipők a lábra-Ventini a folyóba" forgatókönyv alapján fog megtörténni...

Mivel így szépen el is rendeztük a dolgokat, most már csak egy stratégiai fontosságú lépés következik: mértéktartó körök úgy fogalmaznának, hogy "defenzív lépések megtétele", de talán pontosabb, ha úgy mondjuk, hogy tűnjünk el a városból minél előbb. A sivatagba, az állomásról bármilyen vonattal bárhova — csak messze a várostól, mert az az elkövetkezőkben kissé zűrös hely lesz! Az endsequence-ben még megnézhetjük a TV Híradó különkiadását a Megbízható Mosoda és a Lucky Dice Hotelnél történt eseményekről, amelyekből egyenként több tonna olmot lehet kibányászni. Közben boldogan zakatolunk a DEJA VU III. felé, amelyben remélhetőleg a vonat mellékhelyiségében fogunk magunkhoz térni egy bizonyos dudorral a fejünkön....

Na, ez is megvan, mégsincs este! A DEJA VU II-t nem fogjuk értékelgetni, mert az imént leírtak valószínűleg magukért beszélnek. Az biztos, hogy nem túl sok olyan kalandjátékot láttunk idáig, amely bonyolultságában és megoldhatóságában vetekedne ezzel. Az ilyen nehézségű játékokat az ember általában rút szavak kíséretében szokta kihajítani az ablakon, kivéve a DEJA VU-ket: azokban ugyanis minden olyan gyönyörűen logikus, annyira pofonegyszerű — csak amíg rájövünk az összefüggésekre, az tart egy kis ideig. Ja, egyébként ha szombaton ráértek, akkor gyertek ti is tüntetni az Icom székház elé. A biztonság kedvéért hozzatok magatokkal .38-as Specialt, színes nyalókákat és olyan transzparenseket, amelyeken az a felirat áll:"Dézsa hármat akarunk!"...



Eye of Beholder

Az ugyan már szinte hagyomány nálunk, hogy a félbehagyott játékleírásokat csak 2-3-5-100 szám múlva folytatjuk, de az előző számban megkezdett **EYE OF BEHOLDER**-t most kivételesen azonnal folytatjuk. Ugye, milyen jó?! (Mindenki megsimogathatja a buksinkat.) Az természetesen nyilvánvaló, hogy az első három szint mesélgetős módszerével sohasem érnénk a végére így tehát innen azt a módszert követjük, hogy a szövegben csak az érdekesebb helyszínekre hivatkozunk, egyébként a térképek alapján mindenki maga állítja össze az útvonalát. A 4. szinttől kezdve egyébként érvényes az a tétel, hogy az adott szint nem feltétlenül járható be egy füst alatt: egyes helyszínekre csak úgy lehet bejutni, hogy előbb néhány szinttel lejjebb ereszkedünk, és onnan térünk vissza. A lépcsőknél ugyan nem jelöltük, hogy az alant fekvő szinten hova lyukadunk ki, viszont ha valaki képzeletben torony-szerűen egymás fölé képzeli a szintek térképeit, akkor jó nyomon jár — meg egyébként is néhány lépés után a térképekből nyilvánvaló, hogy hol jár. A 7-11. szinteken már nem is lehet normális módszerrel (a lépcsőkön közlekedve) továbbjutni: ezekről már csak úgy vergődhetünk tovább, ha valahol keresünk magunknak egy lyukat a földön és eggyel lejjebb pottyanunk. A testhezálló gödör kiválasztása fakultatív, mi szaggatott körvonallal jelöltük azokat, ahol kínunkban lejjebb zúdultunk. Az előző számban már volt térkép a 4-5. szinthez, szóval azt nem közöljük újra, csak a magyarázatot az érdekesebb részekhez. Na, gyerünk:

4. szint

Itt csak egyetlen szörnyfajtával találkozunk: hatalmas méretű pókokkal. Ugyan harcban elég lassúak és elég gyengék is (20-30 HP-nyi ütésre általában már kifekszenek), de a harapásuk mérgező. Ha az első két karakterünk valamelyikének bevisznek egy találatot, akkor az nemsokára érezni fogja a méreg hatását (*XY feels the Poison!*) és a HP-je 10-12 pontonként villámgyorsan addig csökken, amíg a karakter meg nem hal. A cleric Slow Poison varázslatával lassíthatjuk a méreg hatását, de kb. 1 percnyi idő múlva így is jelentkezni fog. Így tehát első dolgunk legyen, hogy a szint északi részén levő egyik szobából, a 12-vel jelölt szobából felvegyük a 2-2 db *Potion of Cure Poison*t (ha arra indulunk, akkor csak 1 vagy két pókkal vívott küzdelmet kell megúsznunk). Ha van nálunk ilyen potion, akkor mérgezés esetén adjuk a mérgezett karakter kezébe, és jobb clickkel használjuk — a mérgezés azonnal elmúlik. Ha egy karakterünk meg van mérgezve (a karakterlapon piros POISONED felirat), akkor ne pihenjünk, mert a pihenő ideje alatt a karakter elhalálozik! A szint keleti részén a pókokat egyébként nem lehet véglegesen kiirtani, állandóan újratermelődnek (egyébként ezen a szinten '!'-lel jeleztük azokat a szobákat, ahol biztos lesz egy pók). Az átjárókat néha pókháló zárja le: ezeket nem jelöltük a térképen, mert valamelyik harcos karakter kezében tartott szúró- vagy vágófegyver használatával azonnal utat lehet nyitni rajtuk.

1 — NPC (Tarhog): A 3. szint utolsó terméből az észak felé vezető létrán távozzunk. A 4. szint elején egy beugróban egy sebesült dwarf harcost (5. szintű) pillantunk meg, aki a drow-kkal vívott küzdelemben sérült meg, de hajlandó beállni a csapatunkba. (A nevét Tarhognak írtuk a jelmagyarázatban. Ezt hívják "nyomdahubának": helyesen Taghor.) Természetesen vigyük magunkkal: a hátsó sorba áll be, tehát adjuk az egyik kezébe az íjat és pakoljuk át a tegezébe a többi karakterünknél levő nyilakat. Ő majd hátulról támogatja nyilazással az első két karakter harcát (ez a trió általában már elegendő ahhoz, hogy a pókokkal vívott küzdelmet lehetőleg harapás nélkül ússzuk meg). Egyébként egy jóféle láncing is van rajta, szóval nem árt ha azt áttesszük, az első sorban levő második karakterre. Azonkívül meg nem árt pihenni egyet, mert csak 3 HP-je van. (Ááááh! Most látjuk, hogy nincs beírva a szám az előző számban levő térképbe: mindegy, Tarhog a szint közepén levő lépcső után van, az északra vezető folyosón egy nyugati beugróban. Jaj, de kis ügyesek vagyunk, a szint közepén levő másik lépcsőt (a délebbre esőt) is elrontottuk: az természetesen nem lefelé, hanem felfelé vezet, a 3. szint utolsó termébe. Elnézést...)

12 — Itt két *Cure Poison* van, de az ide vezető két illúziófal nyitásáról nem tudunk nyilatkozni. Az viszont biztos, hogy nem erről a szintről lehet nyitni őket: miután az 5. szintről visszajöttünk ide, akkor nyíltak ki. Lehet, hogy valamelyik ottani ACL volt a bűnös (jó szokásunk szerint mindegyiket átkapcsolgattuk), de az is lehet, hogy a program megvárta, míg letakarodunk oda.

14-15 — Ebbe a terembe csak az 5. szintről tudunk majd feljönni.

A — Ezen a folyosón három gödör zárja le a nyugat felé vezető utat. Az elsőt a folyosó elején levő ACL (másnéven kapcsoló; kis ronda szobor, aminek a kezét lehet mozgatni) zárja, a másodikat a D-vel jelölt ACL, a harmadikat pedig a semmilyen betűvel nem jelölt ACL (úgy látszik a 4. szint térképéről mindent lefelejtettünk...), ami egyébként az A folyosóról délre eső teremben van. A teremből három ajtós szoba nyílik dél felé — amelyikben nincs a térképen szám, abban van az utolsó ACL. A gödrös folyosó végén levő bukkanó természetesen újra megnyitja a gödröket.

B — Ezt az illúziófalat az E-vel jelölt ACL átállítása nyitja.

C — Ha meghúzzuk a láncot, akkor a Taghortól északra vezető folyosókon levő két illúziófalsor normális falsor lesz. A keleti falsor egyébként csak északi, a nyugati pedig csak déli irányban járható. Egy újabb hiány: a nyugati falsor északi részéről lemaradt egy Dwarven Key jelölése (ahol nincs pont).

F — Portál. Egyelőre még nem használható, majd ld. később.

G — 'Oracle of Knowledge'.

(Még egy megjegyzés: a 11-nél levő helyen talált csatabárd (*Drow Cleaver*) nagyon kellemes fegyver, tehát azonnal nyomjuk a harcos karakterek egyikének a kezébe.)

5. szint

Ez egy nagyon nyugis szint. Itt is csak pókok vannak, de mindössze kettő darabbal találkoztunk.

A — Itt észak felé három *Dwarven Key* segítségével nyitható ajtó vezet. A térképről kiderül, hogy teljesen mindegy, melyiket nyitjuk ki, de a lényeg az, hogy az egyiket feltétlenül nyissuk meg, mert az egyik részről az ajtók mögé fogunk teleportálni és ha nem nyitottunk ki egyet sem, akkor ezután nem nagyon fogjuk már a déli részt látni... (az ajtók csak dél felől nyithatók) Dwarf kulcsunk itt még biztos van, ellenben a későbbiekben mindenképpen szükségünk lesz egyre (4. szint zárt részén lesz egy kulcsos ajtó, amelyhez szintén ilyen kulcs kell és eggyel kevesebb Dwarf kulcs van a játékban, mint ahány ajtó nyitható ilyen tárggyal.) Tehát az itteni ajtók egyikét álkulccsal nyissuk. Az egyik biztosan nyitható vele és remélhetőleg van thief osztályú karakter is a csapatban...

B — Az innen délre eső ajtó mögötti részen nagyon mókás dologban lesz részünk: minden egyes helyen, amit magunk mögött hagytunk, egy gödör nyílik meg, amelyen a 6. szint délnyugati részére pottyanunk. Az ezen a részen megnyílt gödröket lehet a B-vel jelölt ACL-lel becsukni. Itt egy csomó felesleges tárgy van, ezekből a két *Golden key* a fontos és a 8-cal jelölt részen levő scroll és páncél. Az oda vezető ajtót az egyik aranykulcs nyitja, a bent levő illúziófalat a másik. Az útvonalból következik, hogy ide kétszer kell majd bejönnünk, mert elsőször csak úgy tudunk kijutni innen, hogy lepottyanunk a gödörbe: az első körben szerezzük meg az egyik kulcsot, aztán ugorjunk bele valamelyik gödörbe. A 6. szinten levő ajtók közül úgyis csak azt az egyet tudjuk kinyitni, amelyek az 5. szintre visszavezető lépcső folyosójára visznek, szóval nem lesz nehéz visszatalálni. Miután visszatértünk, a B-vel jelölt ACL-lel csukjuk be a gödröket, aztán szerezzük meg a másik kulcsot és nyissuk ki a 8-nál levő illúziófalat. Egy teleport van mögötte, ami az innen északra levő terembe teleportál (a körrel jelölt helyre). (A T1 teleport csak simán az ajtó elé tesz vissza.)

13 — Ez a terem a dwarfok átmeneti tábora. A bejáratnál Armun a klán szóvivője vár bennünket és információt ajánl holmi kijáratról, amennyiben a szükség órájában hajlandóak vagyunk segíteni nekik (HEAR PROPOSAL). Hosszú mesét mond a törzsről, amelyben szó esik arról, hogy felköltöztek a felszínre, aztán majdnem kipusztultak, majd úgy döntöttek, hogy inkább mégis visszatérnek őseik földjére (bányáiba), ami valahol jóval lejjebb fekszik. A keresés közben letáboroztak a kőportál előtt (ld. F), ami hirtelen villogni kezdett, majd egy nagy horda drow tört elő a mélyéből, akiket egy Syndhia nevű lány vezetett. Hosszas küzdelemben ugyan visszaverték őket, de a harcban Teirgon király megsebesült egy mérgezett tőrtől és most haldoklik, továbbá a drow-k magukkal hurcolták Teirgar herceget. Rövid pihenő után természetesen mennek kiszabadítani (majd bo-

londok lennének menni!...), de ha esetleg ezt megtennénk helyettük, akkor kaphatunk infot a kijáratokról. (HELP HIM) Ezután megtudjuk, hogy mielőtt a portálon keresztül távozott volna az ismeretlenbe, Syndhia elejtett egy kőmedált (*Stone Medal*), amit most megkapunk. Azonkívül még kapunk egy csomó kaját és kísérőnek jelentkezik még egy újabb NPC: Dohrum, 5. szintű fighter. Természetesen bevesszük hatodiknak a csapatba. Nála is van egy csomó kaja, azonkívül célszerű a kezébe nyomni egy parittyát és nála felhalmozni a nálunk levő köveket. Így ezután harcban a két hátul álló dwarf lődözve támogatja az elöl levő harcosokat. Anrum egyébként még hablatyol egy kicsit egy bizonyos legendáról a 'Tudás Orákulumával' (Oracle of Knowledge) kapcsolatban, amelynek működtetéséhez a "kulcs" egy mágikus fekete gömb (Black Orb). A gömböt egy oraclebe helyezve hatalmas energia szabadul fel... (Három Black Orbot találunk majd a 12. szinten és háromfajta oracle is van...)

14 — Itt egy dwarf cleric van, aki kérésünkre vagy maximumra gyógyítja a csapatot (HEAL PARTY), vagy feltámaszt egy halottat (RAISE DEAD). Szolgálatait csak bizonyos időközönként lehet igénybe venni, ha túl korán jövünk vissza, akkor elhajt bennünket azzal, hogy dolga van. A hulla feltámasztásához először is egy hulla kell: ez lehet egy elhullott karakterünk, de megfelel a célnak valamilyen élőlény csontja (Bones) is. Ezidáig Anya, human female fighter és Tod Uphill, halfling male fighter/thief csontjait találhattuk meg. Mivel a csapatban csak hat karakter lehet (és ez Taghorral és Dohrummal kiegészülve már megvan), őket teljesen felesleges feltámasztani: mindketten csak 5. szintűek (mint az imént beállt Dohrum), viszont nincs semmilyen felszerelésük. A későbbiekben viszont még találunk majd csontokat és a dwarf cleric szolgálatait akkor is igénybe vehetjük, ha esetleg a jelenlegi csapatból lenne elhullás.

C — Ebbe a terembe simán bejuthatunk a keleti ajtóra clickelve, de itt úgy tűnik, hogy zsákutcába jutottunk. A nyugat felé vezető ajtó sehogyan sem nyitható és a másik irányból sem tudunk erre vergődni. Viszont ha a C-től északra levő négyzetre lépünk és a nyugat felé levő fal felé fordulunk, akkor rövid vizsgálódás után kiderül, hogy a falnak más a mintázata, mint a többi helyen. A közepén egy egészen kicsi elkülönített rész van: erre clickelve nyílik az ajtó. (Ilyen lesz még egy pár majd később is, alkalmasint 'kis kapcsoló' névvel fogunk rájuk hivatkozni.)

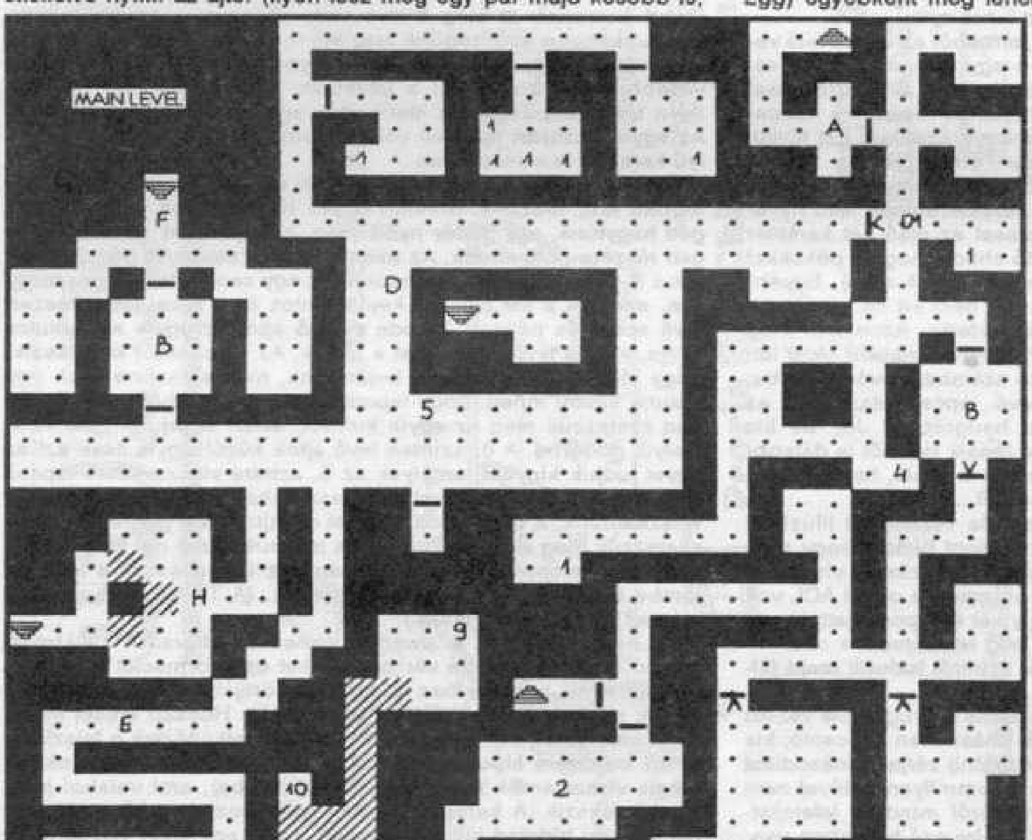
D — Nincs is D-vel jelölt hely!

E — Ez az a portál, amiről a dwarf beszélt. A portálok liftként szerepelnek a játékban: a szintek között lehet mászkálni rajtuk keresztül, már amennyiben nálunk van a megfelelő tárgy. Egyes portálok csak be-, mások csak ki-, megint mások egyaránt szolgálnak ki/bejáratként az adott szintre. A működtetésükhöz a kőből készült tárgyak szolgálnak: ha jól emlékszünk, Amigán elég ha csak nálunk van a megfelelő tárgy, PC-n kézbe is kell venni és megérinteni vele a portál felső részén levő szimbólumot. A portálokat a kőből készült tárgyak működtetik, mindegyik egy adott szintre történő utazást tesz lehetővé. Ezekből ezidáig nálunk lehet a *Stone Necklace*, *Stone Dagger*, a *Stone Medal* és a *Stone Scepter*. Ezt a portált a medál működteti és a 7. szint egy — egyelőre — minden irányból zárt részére jutunk vele, ahol egyrészt felvehetünk egy töltet nélküli varázspálcát, továbbá újabb portálok várnak. Kettő kijárat, az egyik az 5. szintre vezet vissza, az egyiken keresztül viszont leutazhatunk a 9. szint A-val jelzett részére (*Stone Dagger*).

F — Ennek a teremnek minden helyszínén egy-egy teleport van, amelyek ide-oda dobálnak a teremben. Ide csak azután érdemes jönnünk, hogy a 10. szintről kiszabadítottuk Keirgar herceget és visszamentünk a dwarfokhoz. A terem három részén (a nyugati fal két végében és a terem közepén levő 'L' alakú fal zugában) 3 kapcsolót találunk. Ez a három kapcsoló az északkeleti részen fekvő lejárathoz vezető három folyosó ajtaját nyitja. Azt rátok bízzuk, hogy a kapcsolókhoz hogyan keveredtek el — de ha Keirgar kiszabadítása előtt próbálkoznátok, akkor a harmadik kapcsolóhoz nem lehet eljutni (ergo a lépcsőhöz sem).

6. szint

A szinten néhány Kenku névre hallgató szörny vár bennünket. Nem túl erősek (20-25 HP körül), de Magic Missile-lokkal lődöznek, amelyek egyenként 10-15 HP-t is csaphatnak a karaktereinken (nem is beszélve a husángról, amivel hadonásznak!) Azonkívül leggyakrabban négyesével is jönnek. A tojásaikat (*Kenku Egg*) egyébként meg lehet enni, kb. egy sima *Rations*nek felel



1 — Kenku Egg (kaja)
2 — Rock
3 — Cleric Scroll of Flame Blade
4 — 2 db Potion of Extra Healing + Wand + Mage Scroll of Hold Person
5 — Rock
6 — Dwarven Key
7 — Wand of Magic Missile
8 — Mace +3 (!)
9 — Cleric Scroll of Cure Serious + Dispel Magic
10 — Dwarven Shield (—2 AC)

meg a tápértékük. Ettől a szinttől kezdve a térképen levő ajtóknál egy új jelölés is lesz: eddig az ajtóknál szükség esetén azt is jelöljük, hogy ha csak egy adott irányból volt járható (az ajtón keresztül mutató nyíl); mivel innen már szükség lesz rá, azt is jelöljük, hogy ha az ajtó csak egy irányból nyitható (az ajtóra mutató nyíl) és azokon a helyeken, ahol "kulcsfogytán" voltunk azt is, ha valamilyen kulcs kell a nyitásához (D1-D2-D3 a szövegben).

D1 — Golden Key használatával nyílik.

A — A falon rúna tájékoztat a következő ajtó nyitásának módozatairól:*"Tedd le a fegyvereid, mielőtt használnád"*. Ez emberi nyelven azt jelenti, hogy dobjunk egy-egy fegyvert az északi és déli beugróban levő beugróba (például két tőr megfelel a célnak).

B — Két ilyen helyszín is van. A kelet-nyugati falon néhány érdekes lyuk vonhatja magára a figyelmünket, amiről azt kapjuk: valamiféle tüzelő mechanizmusnak tűnik... Rögtön meg is ismerkedhetünk vele, mihelyt a szoba közepén álló bukkanóra lépünk: néhány dart landol a középen álló karakterek oldalában. Különösebb veszélyt nem jelent: csak 1-2 HP-nyit sebeznek.

C — Az illúziófal az alul, középen levő kis kapcsolóval nyitható.

D — Portál kijárat. Az innen északra fekvő rész három szobájában láthatólag csak tojások vannak, viszont mindegyikben 4-4 Kenku fog várni bennünket (a délre levő, egy helyszínből álló szobába csak kettő fért be). Így mindenkinek a saját belátására bízzuk, hogy bekukkant-e oda.

E — A folyosók fordulóiban 3-4 bukkanó sorakozik. Itt ugyan rúna nem tájékoztat róla, viszont mihelyt a bukkanókra lépünk, magunktól is megtudjuk, hogy újabb "tüzelő mechanizmus-szerű" dolgokba botlottunk. A kelet nyugati-irányban levő folyosókra befordulva egyébként elkerülhetjük őket azzal, hogy mihelyt a bukkanóra lépünk, azonnal vissza is szökkenünk. Itt egyébként érdemes az összes dartot összeszedni, mert később szükség lesz rájuk.

F — A lépcső egy kisebb alszintre vezet, amelynek a délnyugati és délkeleti részében levő szobában egy-egy dwarf kulcs tartózkodik. Mivel a lenti szobák csak a másik oldalról nyithatók, csak szabadeséssel tudunk bejutni. Az F-fel jelölt résztől keletre és nyugatra fekvő szobákban találjuk a "lifteket".

G — Itt a falon egy rúna díszeleg:*"Ezüstáru tárolók... Légy ügyes!"* Ennek így nem túl sok értelme van, de mindjárt több lesz akkor, ha a falon levő rekeszből magunkhoz vesszük a pálcát és leteszünk helyette egy dartot (vagy egy tőrt). Az rögtön eltűnik és az illúziófal rögtön el is tűnik. Az összes többi is így nyílik, de lehetőleg csak a térképeken jelölt érdekes helyszínek felé vezető helyszínekre vezetőket bontsuk, mert nem lesz elég a dart (mehetünk visssza újakért).

H — Az illúziófalak dwarf kulccsal nyithatók északi, keleti és déli sorrendben, tehát három kulccsal jöjjünk ide. Az utolsó nyitáskor feltárul a 7. szintre vezető lejáratban végződő folyosó...

4 — Itt a térképen jelölt dolgokon kívül egy kis ráadás is vár bennünket. Egy kedves, mosolygós és fekete köpenybe burkolt figura vár bennünket a beugróban és rendkívül felvillanyozódik jöttünkre: végre ismét eljött hozzá néhány Waterdeep városának e hétre rendelt megmentői közül... Aztán hosszas fejtegetésbe bonyolódik Xanathar ténykedéséről: a derék főgonosz már évek óta dolgozik a város ellen és mihelyt eléggé meggyengítette, támadásra vezeti a teljesen gyanútlan település ellen a szolgáit. Megállításának csak egyetlen módja van: ha kinyírják. Ez viszont nem igazán fog menni Silvias pálcája nélkül, ami az egyetlen dolog, ami igazán hathat egy 'beholderre', lévén egy beholder szemkocsányából készült. A drow-k viszont teljesen idióták, mert Xanathar szövetségeseinek tettetik magukat, de közben azt tervezik, hogy kinyírják a dwarfokat, megszerzik a pálcát és ők támadják meg a várost. Ez viszont figyelmeztetheti a város urát a föld mélyéről fenyegető veszélyre és teljesen romba döntheti a meglepetésen alapuló támadási tervet. Így tehát a derék úr meg fogja állítani a drow-kat és a pálcát magának fogja megszerezni. Aztán amikor Xanathar elfoglalta a várost, akkor ő is meggyengül — így tehát csak akkor fog lecsapni rá és övé lesz minden... Addig is nincs más dolga, mint várni — unaloműzőnek addig megöl bennünket. Ezt teljesen komolyan mondja, mert mihelyt befejezte a mondókáját, támadásra lendül. Elsőre csak sima kézitusában akartuk leverni, aztán szép sorban kinyírta a karaktereinket. Erre aztán már mérgesek lettünk és következőre egy *Fireball*-lal nyitottunk nála, ami rendkívül rossz hatással volt az egészségi állapotára.

7. szint

Itt kezdődik a drow-k tábora. A szinten kétféle szörnnyel találkozunk: a mezei drow-k egyik csapatába már rögtön a lejáratnál belebotlunk. Ezek nem túl erősek (20-25 HP) körül, szóval négyesével sem jelentenek különösebb gondot egy kipihent társulatnak. Zsákmányolhatunk tőlük viszont cool kardokat: az *Adamantite Sword*-ot mindenki úgy fordítja, ahogy akarja, mi gyémántkemény kardnak neveztük (**Én meg 'Adam Ant-rajongó Sbetűnek — CoVboy**), viszont csak akkor érdemes gyűjtögetnünk őket, ha a többi szintről még nem szereztük meg a jobb kézifegyvereket (*Slicers, Drow Cleaver, Severious*, stb.). A drow-k kardjai mérgezettek: találat esetén a karakter megbénul (PARALYZED). Ez ugyan nem halálos, de a megbénult karakter természetesen nem tud harcolni, szóval a clericnél ezen a szinten tartsunk evidenciában legalább egy *Remove Paralysis* varázslatot. A másik fajta nagyon kellemetlen ellenfél lesz: ezek hosszú köpenyt viselő élőhalottak, szintén gyémántkarddal felszerelve (az övék nem mérgezett). A HP-jük ezeknek is csak 30 körül van, viszont az AC-jük valahol a mínusz végtelen körül: ezt a szintet csak a 8-10. szintek felfedezése után jártuk be teljesen (tehát a karaktereink ennek megfelelő felszereléssel, szinttel és varázslatokkal rendelkeztek), mégis csak 4-5 HP-nyi találatokat tudtunk bevinni nekik és rá se bagóztak a mage 3-4. szintű támadó varázslataira — közben meg 10-15 HP-t nyiszáltak le rólunk minden egyes kardcsapásukkal (hogy fulladnának meg, ahol vannak!)...

A — Itt egy négy főből drow őrjárat elmélkedik a rabszolgatartás szépségeiről, valamint azt óhajtják, hogy minél előbb tűnjünk el oda, ahonnan jöttünk. A vesztegetési próbálkozás röhögést kelt bennük. Nem kulturált dolog kiröhögni más embereket és az ilyen inzultus következményeket von maga után: *ATTACK* és a legnagyobb lelki nyugalommal feldaraboljuk őket.

B — Ez két mókás hely: a rúna a falon arra biztat bennünket, hogy egy percet se tétovázzunk — aztán a két bukkanóra lépve egy-egy *Fireball* szakad a társulat nyakába valahonnan.

C — A nyomógomb ugyan kikapcsolja a gödröt az útból, de az északi folyosóról *Fireball* is érkezik az üdvözlésünkre.

D — A délre levő illúziófalat a nyomógomb fogja nyitni, mihelyt adományoztunk valamit a falirekeszbe. Mivel erre a helyszínre érkezve már volt szerencsénk a hasonló 'drágakőért kulcsot' szisztéma alapján működő berendezésekhez, a láma játékos itt elbukja az egyik kulcsát. A fukar játékos viszont csak egy kavicsot (vagy bármilyen más értéktelen tárgyat) tesz be a rekeszbe, mert az is bőven elég lesz.

E — Ez egy nagyon kellemes kis rész lesz, jó kis hadgyakorlat. Először is nyissuk ki az illóziófalakat a falon levő gombbal, aztán irány a keleti folyosó, majd rámoljuk ki az észak és dél felé nyíló szobákat. A tolvajokat igazán nagy örömmel fogadják azok a köpenyes élőhalottak, amelyekből minden szobában lesz két darab... A folyosó végén levő szobát nem nyitja a nyomógomb — azt majd a szemközti folyosó végén levő ajtó nyomógombja fogja. Irány tehát a nyugati folyosó, ahol az északi és déli szobák ajtaját az előbbi ajtónyitások szintén kitárták és újabb köpenyes fickók sereglenek elő rövid eszmecserére. Miután mindent kipakoltunk, tovább dél felé, ahol a négy ajtónál megszabadulhatunk 2-2 *Drow* és *Jeweled Key*-től.

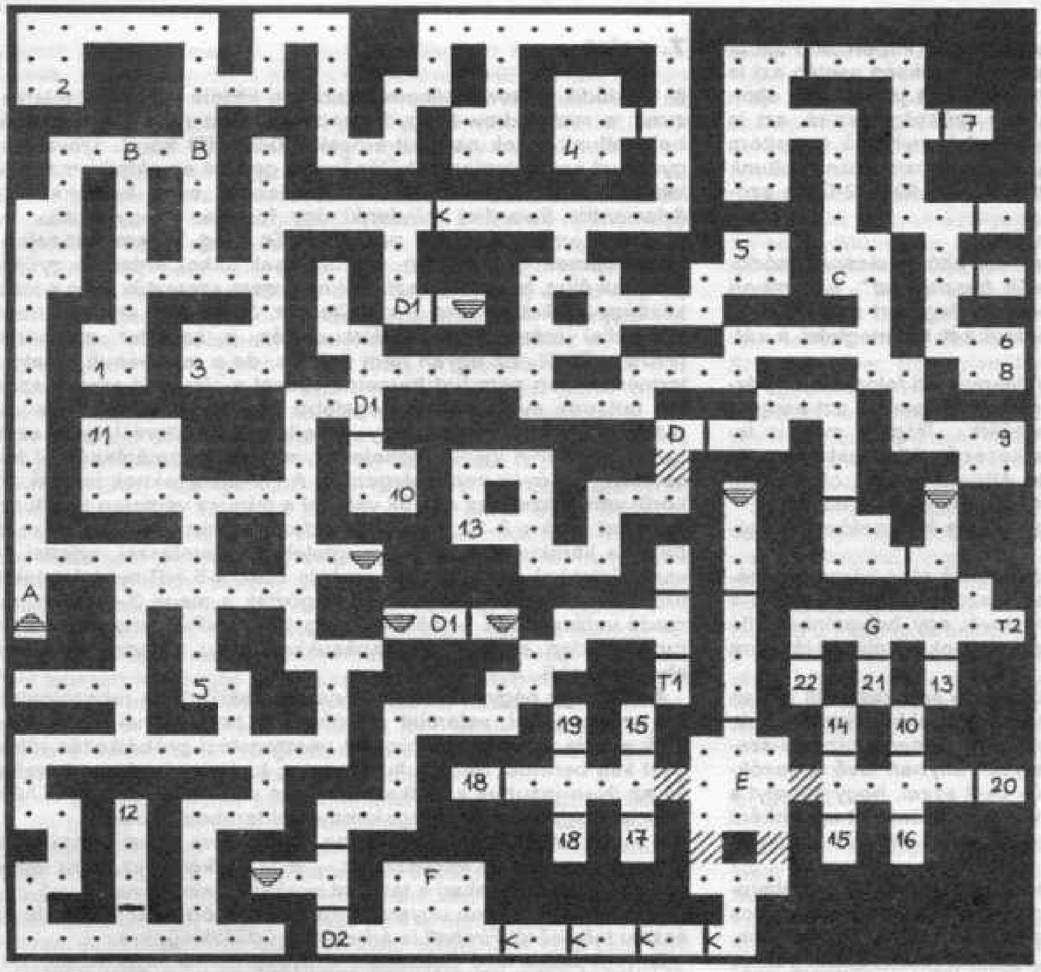
F — Itt portálok vannak sorban: van egy az 5. szinthez (*Stone Necklace*, az E-vel jelölt helyről/re); a mellette levő szolgál a 9. szinthez (*Stone Dagger*, az A-val jelölt helyről/re); van egy kijárat a 10. szintről; egy másik kijárat a 4. szintről (onnan a *Stone Medal*lal lehet idejutni) és egy ki/bejárat "valahová" (reméljük mindenki ért drow-ul és ismeri a számokat is...)

G — Ide a T1 teleport használatával juthatunk be (lehet, hogy ez is csak egy alszint, de volt annyi hely a térképen, hogy ide rajzoljuk). A falon levő rúnák (Mágia, Pajzs, Fegyver) mutatják, hogy a szobákban milyen típusú stuff lesz — viszont csak az egyik szobát lehet kinyitni. Részünkről a *Bracers +3*-at nyúltuk le, mert elég jól festett a paladinunk AC-jénél a — 8.

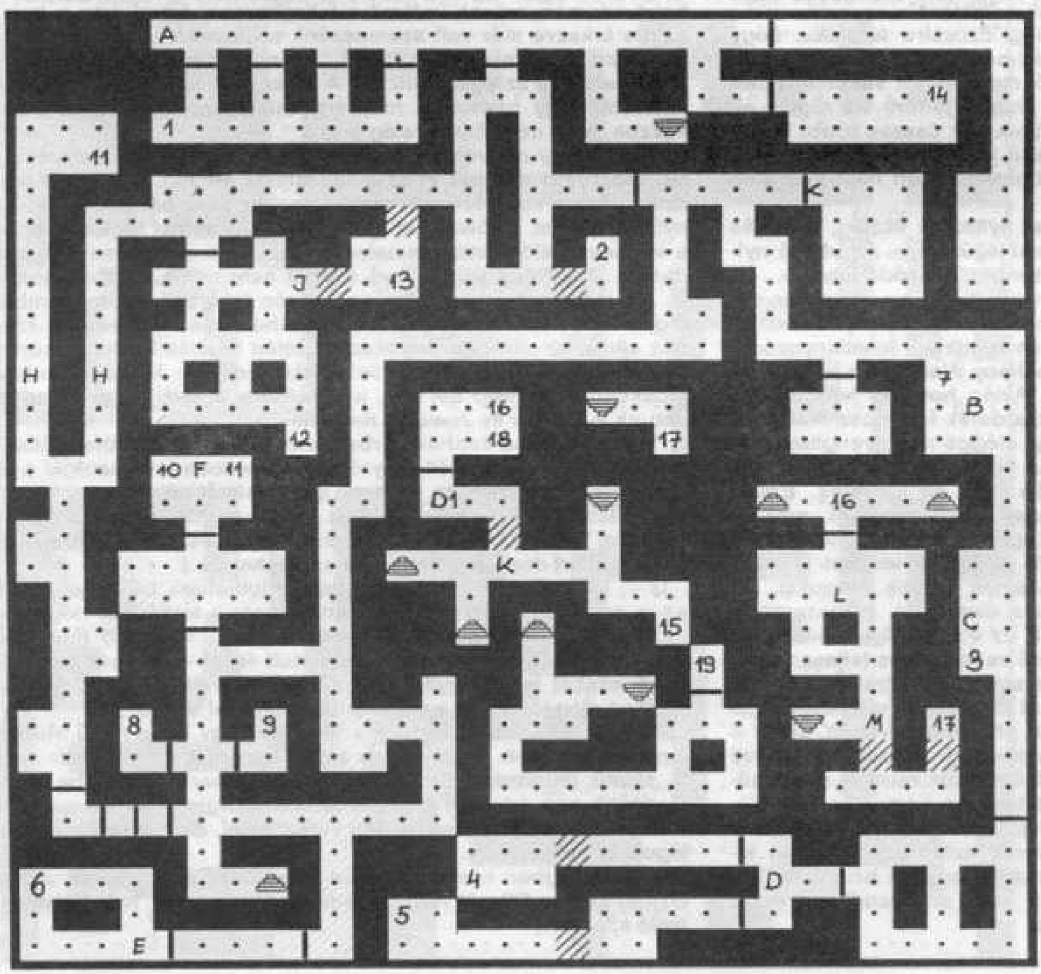
7 — Néhány csont, aminek a birtokosa egy Ileria nevű human female cleric volt. Nem fontos életre kelteni a dwarfoknál: csak 6. szintű (minimális EP-vel) és elég szomorú lenne, ha a mi clericünk nem érte volna el a 6. szintet eddigre...

11 — A medálban van valami varázslöket, de nem egészen világos, hogy micsoda.

(Ha a szövegben nem volt külön hivatkozás a kulcsokra, akkor D1-nél *Drow*, D2-nél *Ruby*, D3-nál *Jeweled Key* használatával nyíló ajtó van.)



1 — Cleric Scroll of Slow Poison
2 — Mage Scroll of Fireball
3 — Cleric Scroll of Create Food
4 — Necklace + Iron Rations + Cleric Scroll of Bless
5 — Arrow
6 — Cleric Scroll of Protect Evil '10 + Remove Paralysis
7 — Human Bones
8 — Golden Key
9 — Shield (—1 AC)
10 — 3 db Arrow
11 — Medallion
12 — Potion of Healing + Golden Key
13 — Ring
14 — Banded Armor (—6 AC)
15 — Jeweled Key
16 — Ruby Key
17 — Cleric Scroll of Cure Light Wounds
18 — Drow Key
19 — Mage Scroll of Fear
20 — Mage Scroll of Lightning Bolt
21 — Bracers (—3 AC)
22 — 'Slicers' +3



1 — Ring + Medallion
2 — 'Night Stalker' Sword
3 — Wand of Lightning Bolt
4 — Mage Scroll of Ice Storm
5 — Lock Picks
6 — Sceptre of Kingly Might + Robe
7 — Rock
8 — Plate Mail of Great Beauty (—1 AC)
9 — Flail
10 — Cleric Scroll of Protect Evil
11 — Ring (magical)
12 — Mage Scroll of Invisibility '10
13 — Cleric Scroll of Hold Person
14 — Cleric Scrolls of: Cure Critical + Neutral Poison + Prayer + Hold Person
15 — Gem + Drow Key
16 — Ruby Key
17 — Drow Key
18 — Drow Bow + Mage Scroll of Vampiric Touch
19 — Jeweled Key + Mage Scroll of Shield

8. szint

Itt is kétféle szörny lesz. Van egyrészt a derék kutyuli, ami tűzfelhőket köpköd ránk (30 HP körül, de többen szoktak jönni egyszerre), meg van egy furcsa mixtúra, ami a kentaur alapján készülhetett, de az alfele nem ló, hanem pók. Ez persze nem zavarja abban, hogy már messziről lándzsákat vágjon hozzánk. Az utóbbi sem túl erős, de ez is csapatokban közlekedik.

▽ ***Yikes! Ez a köpködő kutya kinyírta a derék von Dabot!***



A — Useful nyomógomb: kinyitja a dél felé vezető összes ajtót. A baj csak az, hogy olyan 6-7 kutyuli is elősereglik mögülük...

B — A falon levő nyomógombok a földön levő gödrök elhelyezkedésre vannak hatással, de a bukkanókra lépve is állítható valami elborult logika alapján. Mindegy, csak tegyük szabaddá az utat dél felé.

C — Portál kijárat a 10. szintről.

D — Az innen nyíló két folyosón egy-egy álfal zárja el az utat. Ha az egyik folyosón már jártunk, akkor a másik folyosón levő álfal igazi fal lesz, tehát csak az egyik stuffot lehet felvenni. Nyilvánvaló, hogy a mage sokkal jobban örül egy "Jégviharnak", mint egy álkulcsnak, amiből már egyébként is van vagy öt.

E — Ezen a részen egy fordító van, ami nem drow szöveget tesz át magyarra, hanem minket a folyosó átellenes végére. A stuff megszerzéséhez. A stuff megszerzéséhez tehát észak felé fordulva kell elindulnunk.

F — Az előtte levő szobában van 6 "spitaur", itt pedig portal bejárat a 10. szintre Keirgar herceghez és Shyndiához (*Stone Scepter*).

G — Ha ezt a folyosót dél felől, az ajtósoron keresztül közelítjük meg, akkor az ide nyíló ajtó előtti ajtó nyitásakor, aktiváljuk a G-nél levő "izét", ami 3-4 másodpercenként egy Fireball nevű ajándékkal kedveskedik a délre vezető folyosón levő kalandoroknak. A tűzgolyókat ki lehet kerülgetni a keleti nyugati irányú beugrók kihasználásával: megvárjuk, míg elmegy egy golyó, szaladunk egy kicsit és a beugróban várunk addig, amíg elmegy a következő is. Vigyázzatok a lépésekkel! A második beugró déli és a harmadik beugró északi részén egy gödör van, amelyekkel a 9. szint 6-ossal vagy 9-essel jelölt helyére juthatunk — viszont ha az innen kelet felé vezető ajtót még nem nyitottuk ki a másik oldalról, akkor ez itt zsákutca.

H — Ha ezen a folyosón észak felé haladunk, akkor a H-val jelölt hely elérése után, a másik folyosó H-jához kerülünk (dél felé haladva nem).

I — Dél felé cool hely van! Feltétlenül siess csak be...

J — A dél felé eső falon, a jobb felső részen egy kis kapcsoló nyitja az illúziófalat.

K — Ez is egy illóziófal. A jelölése egyértelművé teszi, hogy hogyan nyílik: hozzá kell vágni a drow pajzsot (a 9. szinten találjuk).

L — Az ajtó melletti részen (a nyomógomb helyén) felirat: "*Talán fel kéne rakni ide valamit...*" A nyomógomb sem az ajtót nyitja, hanem egy rekeszt a falon. A szükséges eljárást a falon levő rúna adja meg:"*Drágakő kulcsért.*" Tegyünk tehát egy kulcsot a rekeszbe (nekünk éppen egy *Drow Key* volt kéznél, de később kipróbáltuk: más is jó), nyomjuk meg a nyomógombot, aztán vegyük ki a rekeszből a drágakövet. A *Gem* természetesen az ajtót fogja nyitni.

M — Dél felé egy kis kapcsoló a falon nyitja az illúziófalat.

11 — A gyűrűben valami mágikus lőket van.

(A D1-nél *Ruby Key* kell, a többi kulcsos ajtónál mindenképpen lesz kulcsunk.)

9. szint

Ismét két szörnytípus lesz: van egyrészt egy hatlábú párducszerűség (25 HP körül), a farka végén valami szöges buzogánnyal. Ennek kivételesen tudjuk a nevét, ami valószínűleg abszolút nem érdekel senkit: cheetaur (láttuk a HERO'S QUEST-ben). Jó nagyokat vág a hátunkra, ráadásul csapatosan közlekedik. A másik szörny úgy néz ki, mint valami feldühödött porszívó és mindenfelől csápok lógnak rajta. Ez nem túl erős és gyengén is harcol.

A — Portál ki/bejárat a 7. szint felé.

B — 'Oracle of Devouring'.

C — Itt egy porszívó harc közben lenyúlta tőlünk a "Királyi hatalom Jogarát" (*Sceptre of Kingly Might*). Még lopnak is!...

D — Az ajtó előtti 4 beugróban egy-egy *'Donate Sword/ Armor/ Food/Missile'* szólít fel adakozásra. Az első három egyértelmű is volt: letettünk egy *Rations*t, egy felesleges páncélt (mindegy milyen), meg egy felesleges kardot (mindegy milyen). Az utolsóval apróbb gondjaink támadtak, mert "rakéta" gyanánt *Magic Missile*-lokkal bombáztuk a falat, amit a program elég szkeptikus módon szemlélte az eseményeket, mert semmi nem történt. Aztán egy hirtelen ötlettől vezérelve "a valamilyen tüzelési mechanizmusból" gyűjtött egyik dartot helyeztük ide és máris nyitva állt a dél felé vezető ajtó. (Milyen kellemetlen, ha eldobtad, mint felesleges tárgyat...)

E — Ez is egy jó hely. Minden egyes keresztfolyosón 2-2 dart csapódik a középen levő karakterek oldalába. Itt találjuk egyébként a néhai Beohram földi maradványait is. Őt érdemes a dwarfoknál feléleszteni, mert egy 8. szintű human male fighter (az első sorba nem érdemes tenni, mert kevés a HP-je).

F — Az előző szinten megismert 'drágakövet kulcsért'-módszer fordítottja: 'kulcsot drágakőért'. Egy drágakőnek mindenképpen lennie kell nálunk (az előző szinten 15-tel jelölve). A kulcs természetesen a dél felé vezető ajtót fogja nyitni és éppen olyan típusú szokott lenni, ami éppen nincs nálunk.

G — Ez egy elég szomorú hely volt: az innen keletre nyíló szobákat "Egy különleges kulcsra van szükséged" felirat díszíti. Mivel a minta pont úgy néz ki, mint eggyel feljebb a drágakővel nyíló ajtónál, eltámolyogtunk egy fél órára a kulcsainkat drágakövekre váltani. Aztán boldogan felraktuk a falra... és nagyon nem történt semmi. Kínunkban nekiálltunk az összes nálunk levő tárgyat felpakolni (szépen mutatott rajta a láncos buzogány) — aztán az egyikre kinyílt mindkettő. A lehető legkézenfekvőbb tárgyra, amiből úgyis csak egy darab van és nagyon haszontalannak tűnik már első ránézésre is: úgy hívják, hogy *Rock*. (Nem a szürkék, hanem a feketék a "speciális" kulcsok.)

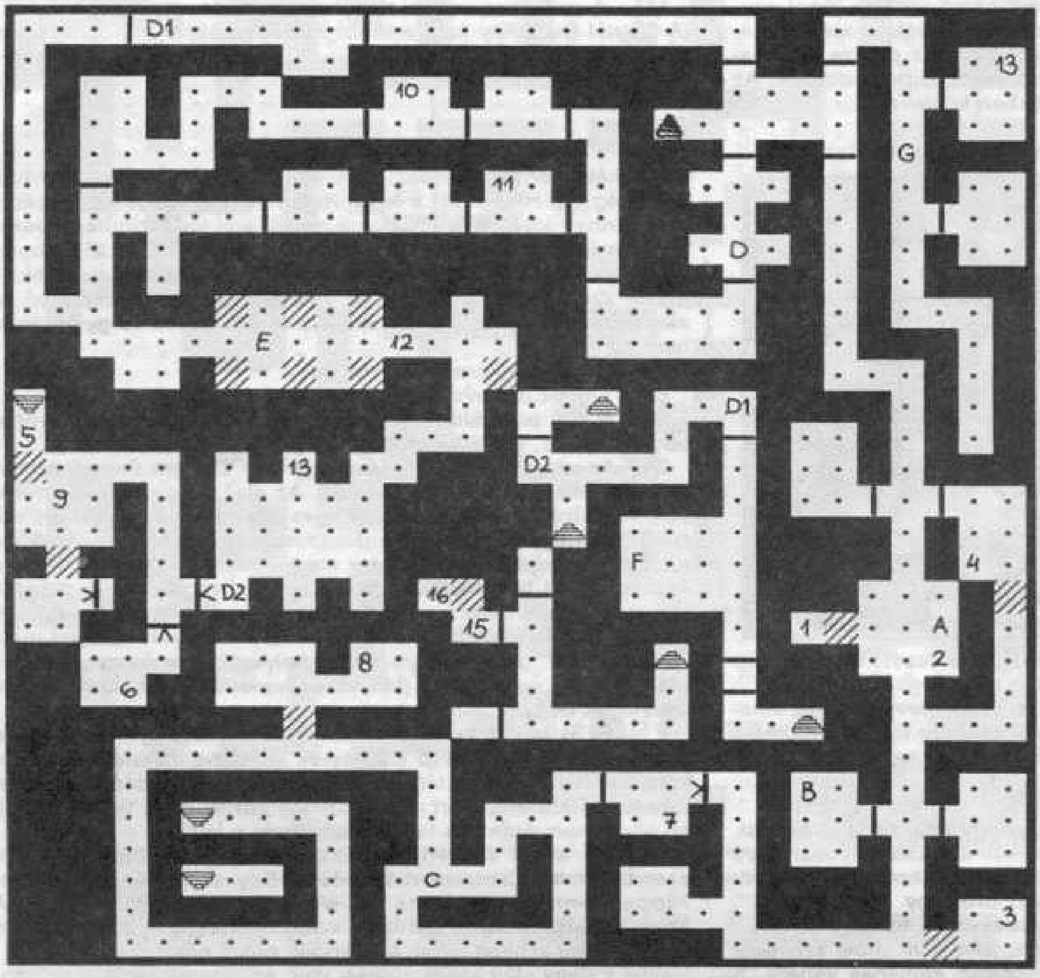
9 — A két scrollt csak akkor lehet felvenni, ha a 8. szint lövöldözős folyosójáról esünk le ide (a másik irányból két gödör zárja el az utat). Persze előbb nem árt kinyitni a kelet felé vezető folyosó végén levő keleti ajtót, különben zsákutca. Azonkívül ezekből a varázslatokból máshol is van (meg a cleric úgyis megtanulja őket), szóval kár értük törnünk magunkat.

(D1-nél *Drow*, D2-nél *Ruby Key* szükséges. Az északnyugati részen levő D1-nél felesleges elszórni a Drow Keyt — a másik oldalról is bejárható.)

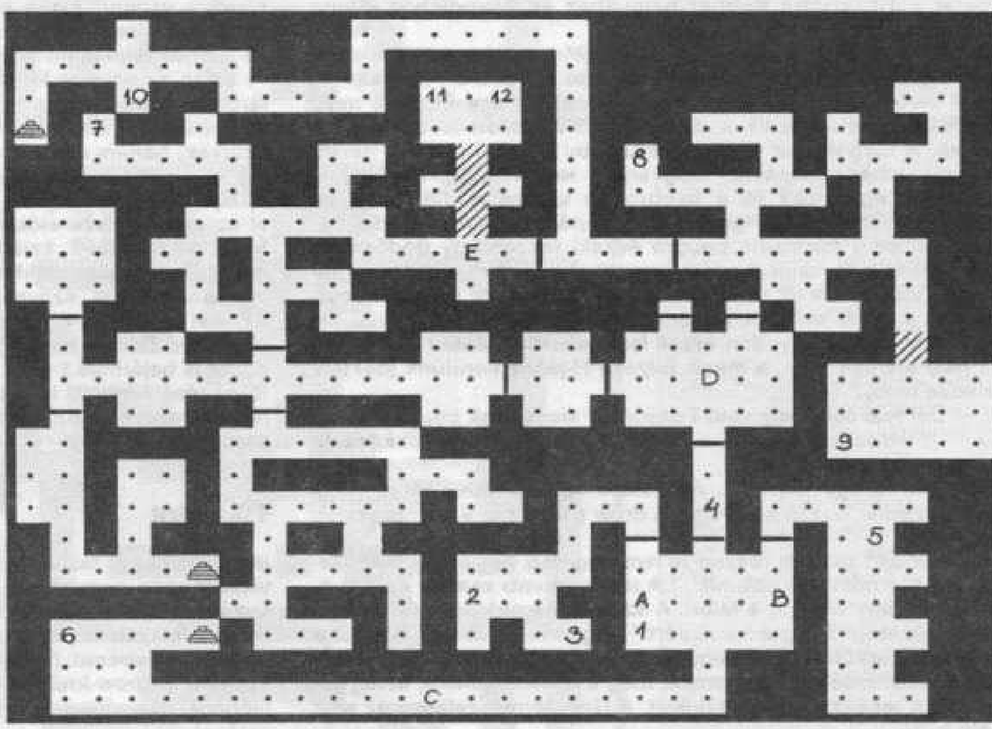
(Elnézést, hogy itt is meg a 7. szintnél is lapozni kell a térkép jelmagyarázatához, de sehogyan sem akartak egymás mellé kerülni — CoVboy)

10. szint

Itt szörnyekből találunk tücsköt-bogarat. Azaz csak tücsköt, az viszont szép nagy darab (olyan 30 HP körül van ez is), az egyik kezükben alabárddal, a másikban pedig tőrrel hadonászva próbálnak felszabdalni bennünket. Mindkettő mérgezett: találatnál ugyanúgy lebénul (PARALYZED) az eltalált karakter, mint a 7. szinten a drow-knál. Így tehát itt sem fog megártani, ha a clericnél állandóan készenlétben van egy-két *Remove Paralysis* varázslat..



1 — Drow Shield (—4 AC)
2 — Drow Boots
4 — Mage Scroll of Invisibility
5 — Cleric Scroll of Raise Dead
6 — Potion of Extra Healing
7 — Wand of Fireball
8 — Cleric Scroll of Raise Dead
9 — Cleric Scroll of Cure Serious + Dispel Magic
10 — Cleric Scroll of Detect Magic
11 — Potion of Poison
12 — Human Bones + 'Severious' Sword + Helmet + Holy Symbol + Plate Mail (—7 AC)
13 — Drow Key
14 — Spear
15 — Mage Scroll of Armor
16 — Cleric Scroll of Flame Blade



1 — Cleric Scrolls of Flame Blade + Remove Paral.
2 — Wand
3 — NPC (Keirgar)
4 — Shyndia
5 — Potion of Poison
6 — Plate Mail
7 — Human Bones + Skull Key
8 — Cleric Scrolls of Neutral Poison
9 — Mage Scroll of Cone Cold
10 — Arrow
11 — Potion of Giant Strength
12 — Ring

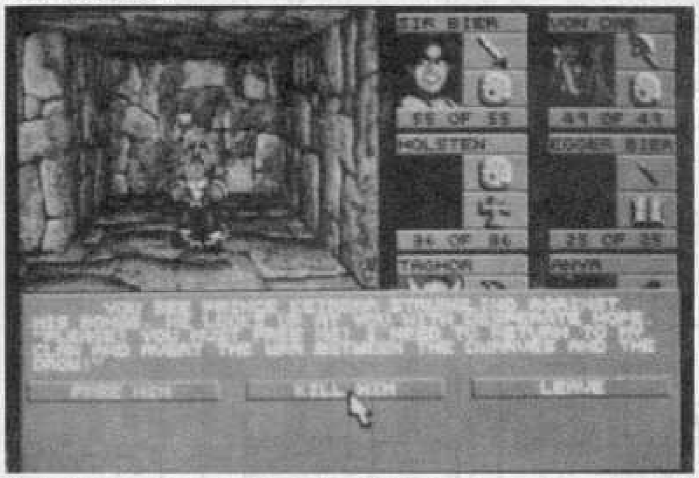
A — Portal kijárat a 8. szint F-fel jelzett helyszínéről (*Stone Sceptre*). Visszafelé a 8. szint C-vel jelzett helyére jutunk.

B — Portál "valahonnan".

C — Ezen a folyosón néhány csillogó teleport állja az utunkat és a mellettük levő kapcsolóval állítjuk, hogy melyik részre dobnak át. Azonkívül a folyosó elején van egy "Tizenhárom" jelentésű rúna. Ez a szám rendkívül szerencsétlen, azonkívül ahogy így elnézzük áll egy '1' és egy '3' számjegyből...

D — Az észak felé nyíló két ajtó mögött egy-egy nyomógomb van. Talán nem kellene nyomkodni őket... (ugye látod, hogy hol állsz?!) A dél felé vezető ajtót (Shyndia felé) a Skull Key nyitja, bár nem biztos, hogy el kellene pazarolni...

E — Az illúziófalak egy kis bonyodalmat okoznak: ha a dél felé eső beugróban levő karon rántunk kettőt, akkor nyílik észak felé kettő. Odabent újabb két kar: az egyiket megrángatva nyílik az észak felé levő illúziófal (és záródik a másik), a másik az ellentéte az előbbinek.



△ ***Keirgar még nem tudja, hogy 'Fényesebb a láncnál a kard'***

3 — Itt himbálózik a falon levő láncon a dwarf Keirgar herceg, akit a drow-k elhurcoltak magukkal. Mihelyt megjöttünk, vadul csörögni kezd és — szabad(os) fordításban — eképp szóla:"*Jó, hogy jössz! Nem akasztanál le innen? Elég egysíkú itt az élet, azonkívül meg kellene akadályoznom, hogy az enyéim háborút indítsanak a drow-k ellen.*" Egy ideig elmélkedünk egy KILL HIM-en (bátor fickók vagyunk), aztán inkább kiszabadítjuk (FREE HIM). Rossz húzás, mert megint ömleni kezd belőle a szó:"*Először is: nem a drow-k eszelték ki az elrablásomat, hanem Shyndhia, Xanathar talpnyalója. Ha a népem a keresésem közben rárontana a drow-kra az nagyon sok hullát jelentene részünkről. Másodszor: ha a törzs tovább keresi az ősi lakhelyét, akkor pontosan Xanathar karmaiba fognak futni. Shyndiától hallottam, hogy a mi ősi városunk szívében rendezte be a főhadiszállását. Vissza kell térnem a törzsemhez, hogy megállítsam a drow-k elleni támadást és megakadályozzam, hogy Xanathar karmaiba fussanak. Beállhatok hozzátok?*" Sajnos el kell fogadnunk az ajánlkozását, így kénytelenek leszünk kidobni a csapatból az ifjú Dohrumot és a felszerelését átpakolni Keirgarra. Miután kiszabadítottuk a herceget, menjünk vissza a dwarfok táborába, ahol nagy őrjöngés fogadja a megszabadított herceget, aztán Keirgar is kinyög egy fontos infot:"*Kábé hét szinttel lejjebb innen találod az őseink tróntermét.* (Nem kábé — pontosan!) *A trónterem északi falán van egy hosszú, földalatti folyosóra nyíló titkos ajtó, ami a felszínre vezet ki, nem túl messze Waterdeep városától keletre.*" Keirgar természetesen a továbbiakban is velünk tart, hogy segítsen bennünket a Xanathar elleni küldetésünkben. (Mi attól függetlenül kirúgtuk, mert lecseréltük Beohramra.)

4 — Itt van a Shyndhia nevű hölgy, aki Xanathar szolgája és tíz szinttel a föld mélye alatt is bikiniben közlekedik. Fejlett taktikai érzékére vall, hogy az ellenünk való harcot teljesen kilátástalannak tartja és az életéért rimánkodik:"*Öööö, van egy tök jó ötletem: kedvesdrágaszéparanyos kalandor, ne ölj meg! Szotyolát tessék! Cool infoim vannak, amit egy hullából nehezen húzhatnál ki! A finom, a ropogós! Például elmondhatom, hogyan mendheted meg a haldokló dwarf királyt...*" Mivel egy nőt bántani nem túl etikus dolog (jó, jó! Mindenkinek volt már barátnője, tehát inkább úgy fogalmazunk: túl sűrűn bántani nem túl etikus...), inkább nem öljük meg (KILL HER), hanem kihallgatjuk (HER HER OUT). Ehhez nem is kell mikrofonokat elhelyeznünk a távollétében, mert rögtön kinyögi:"*Xanathar terve volt, hogy egymás ellen fordítsa a drow-kat és a dwarfokat. Sajnos az öreg király túl makacs volt ahhoz, hogy ráerőltessem Xanathar akaratát, így tehát kénytelen voltam megmérgezni. A kómából csak egyetlen módon lehet felébreszteni: az eggyel lejjebb levő szinten, a* 'Room of Levers'-*ben* (egy csomó kapcsoló van ott) *elhelyeztem egy potiont. Az az ellenméreg.*" Ezzel a szép hölgy olajra lép. A mögötte levő helyszínen van egy "Isten hozott" rúna (mivel épp most mondtuk, hogy mi van rajta, inkább nem kéne nézegetni...).

7 — A kulcs társaságában néhány csont heverészik a földön. Felélesztés után kiderül róla, hogy ez Tyrria, 6. szintű human female ranger. Nem vettük fel: túl gyenge volt a karaktereinkhez képest.

Na ennyi. A 11-12. szintet már mindenki bejárhatja magától is. Azt a két szintet (illetve másfelet, mert a 12. szint csak feleakkora, mint a többi), már igazán bejárhatjátok egyedül is! Teljesen felesleges jelzős szerkezeteket fabrikálni személyünkkel (esetleg bunkóéknál a mamánk személyével) kapcsolatban: így legalább furdalja az oldalatokat a kíváncsiság és nekiálltok komolyabban játszani a legjobb RPG-vel, ami valaha is napvilágot látott! (Egyébként ez nem csak a mi véleményünk: szeptember és október folyamán ez a játék vezette az európai és az Egyesült Államok eladási statisztikáit! Ezidáig kb. 200.000 darabot adtak el belőle világszerte, ami elég figyelemre méltó ahhoz képest, hogy az Amiga-verzió 40, a PC pedig 50 angol font körüli összegért vár gazdára...) Aztán legalább büszkék lehettek, hogy végigjátszottátok és várhatjátok a 2. részt, amit már boldogan írkál az SSI egyesített kommandója. Csak hogy fogtok lejjebb jutni? Hihi...

(A játékkal egyébként PC-n játszottunk (a fotók is erről készültek), mert kicsit kényelmesebb winchesterről játszani, mint a lemezeket cserélgetni, ráadásul a grafika sokkal szebb rajta, mint Amigán. Természetesen nem a CGA-verzióról beszélünk, mert egyébként van olyan is — rendkívül szép...)

Az előző számban félbehagytuk a cleric és mage varázslatok listájának felsorolását, mert az 5. szintig csak annyi kellett. Most akkor folytatjuk a felsorolást, de előtte egy helyreigazítás a paladin osztályú karakter varázslási ténykedését illetően: biztos rossz napunk volt, amikor azt írtuk, hogy ő is "tud varázsolni" — a helyes megfogalmazás úgy hangzik, hogy ő is használhat cleric scrollt (ami azért nem egészen ugyanaz). Varázslatok.

Cleric:

Create Food: Ez is nagyon jó kis varázslat. Egyszeri alkalmazásakor a csapatban levő összes karakter azonnal dugig lakik.

Dispel Magic: Ugyanaz, mint a mage hasonló varázslata.

Magical Vestment: Ez mondjuk "Mágikus Miseruha" jelentést hordoz, de abszolút nem látjuk be, hogy miért kell bohócnak öltöznünk a föld mélyén... (vagyis nem produkált semmit)

Prayer: Az alacsonyabb szintű ima erősebb kivitelben. A varázslat ideje alatt a karaktereink jobban harcolnak.

Remove Paralysis: Megbénult karakterek gyógyítása az egész csapatban. A 7. és a 10. szinten van rá szükség.

Cure Serious: Komolyabb sérülések gyógyítása valamelyik karakteren. 20 HP körül gyógyít, pihenésnél — a gyógyító varázslatok logikája alapján — automatikus.

Cure Critical: Egy karakter maximális HP-re történő gyógyítása, pihenésnél automatikus.

Raise Dead: Halott feltámasztása. A kiválasztott halott karakterünk minimális HP-vel visszatér az élők sorába. Csontokból nem lehet vele hullát feltámasztani, mert a varázslathoz egy karakter kijelölése szükséges. Természetesen ha a karakter él, akkor no effect.

Neutral Poison: Elmebaj. Ennek sem világos a használata: egyetlen ellenfél sem kezdett el hülyén vigyorogni tőle.

Protect Evil'10: Az 1. szintű hasonló varázslat az egész csapatra.

Mage

Dispel Magic: Mágia eltávolítása valamelyik karakterről.

Fireball: Volt múltkor.

Flame Arrow: "Villámnyíl". Ez is egy Fireball-szerű cool kis támadó varázslat.

Haste: Volt múltkor.

Hold Person: Megegyezik a cleric 2. szintű hasonló varázslatával, de az a dwarfoktól lefelé már nem nagyon használ az ellenfelek ellen. Ez már inkább: egy időre megállítja a támadásukat.

Invisibility 10': Volt múltkor.

Lightning Bolt: "Villámcsapás". Ez egy nagyon kellemes támadó varázslat: a mage karakterrel szemben álló ellenfelek felett egy felhő repül el, megáll felettük, aztán egy villám vagy 25-30 HP-t rúg beléjük (ha két sorban vannak, akkor kettőbe).

Vampiric Touch: "Vámpír érintése". Először is csak akkor használható, ha a mage másik keze szabad, másodszor pedig csak akkor van értelme, ha a mage az első sorban van. Alkalmazáskor egy sötét tenyér jelenik meg a mage másik kezében és használatával kb. 20 HP-s ütéseket vihetünk be az ellenfeleknek.

Fear: Félelem. Talán az ellenségek megijednek és elfutnak. Nem mintha produkált volna ilyen effektet valamelyik is...

Ice Storm: Jégvihar. Nagyon erős támadó varázslat, csak az a probléma, hogy az alkalmazásakor keletkező felhőből a mi karaktereink is kapnak 10-15 HP-nyi sebet.

Stoneskin: "Kőbőr". A célpont egy saját karakter, akinek a varázslat ideje alatt bevitt ütések nem okoznak HP-veszteséget.

Cone of Cold: "Jégtölcsér". Olyasmi, mint a jégvihar: cool támadó varázslat és ebből a mieink nem kapnak. Általában egyből lenyom bárkit. Van ilyen móka pálcában is.

Hold Monster: A 4. szint *Hold Person*ja eggyel hatásosabb kivitelben, valamint nem emberi élőlényre kvantálva.

ASYLUM (64)

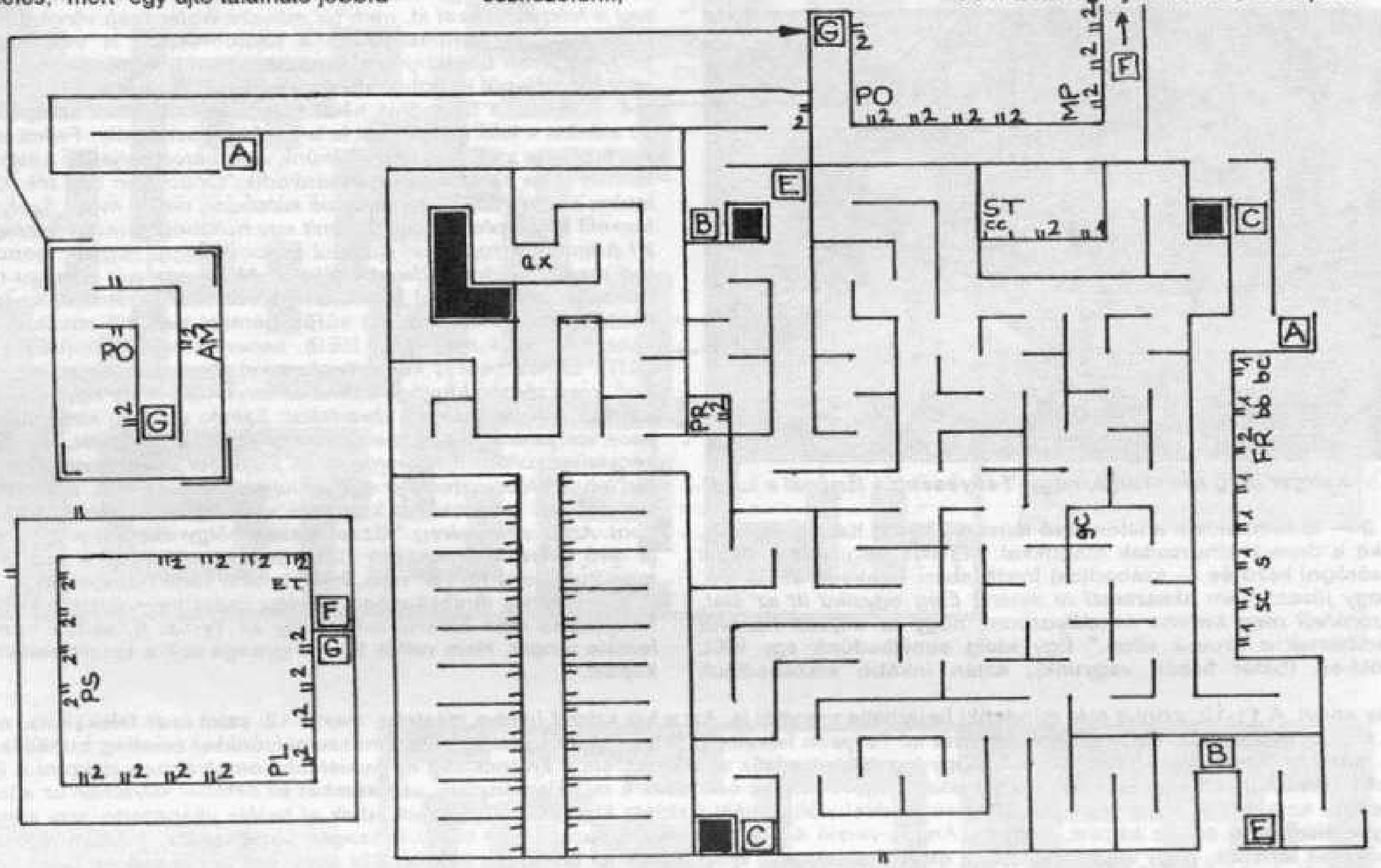
Úgy gondoltam, alkotok valami maradandót, amivel segíthetnék egypár 64-es cimborának. Nem tudom, hogy „széles e hazában" mennyien foglalkoznak még az ASYLUM-mal, de ahhoz túl jó kalandjáték, hogy feledésbe merüljön. Pár hónap alatt összedobtam egy térképet (nem RIPP-elt!), és úgy gondoltam, elküldöm.

Most néhány comment a térképhez:

- Az ajtók mellett számmal jelöltem, hogy melyik kártyával nyitható;
- A keretezett nagybetűknél a kapcsolódási pontok a térképen, egyébként ld. a jelmagyarázatot;
- A 'G' résznél a térképen van egy kiemelés, mert egy ajtó található jobbra (egyébként ezen nem célszerű belépni!);
- Az 'AM' és 'MP' rövidítések személyeket jelölnek;
- A térképen látható egy ═══ módon jelölt fal. Ezt először a szaggatott vonal felől át lehet lépni. Amikor a fejsze (*axe*) körül járunk, a gép közli, hogy valahol épp egy fal épül... Hát az nagyon jó, mert akkor el vagyunk zárva! (Tehát ez az a fal, ami eredetileg nincs, csak ha túllépünk rajta, akkor épül meg!) A körforgalomból úgy szökhetünk meg, hogy ha az újdonsült fallal szemben állunk, és egy CHOP WALL WITH AXE parancsot eszközölünk;
- A térkép nem teljes! Meg kellene találni még egy *platinum card*-ot is, amellyel a többi ajtó nyitható. (Amelyek mellett nincs szám.) Így valószínűleg további területeket fedezhetnénk fel. Ez nekem nem sikerült, de örömmel veszem a segítséget!
- Végül egy utolsó tipp: ne hagyjuk nyitva túl sokat az ajtót, mert egy idő után túl nagy lesz a huzat... (és visszahuzat a START-hoz);

Célszerű egy kicsit gyakorolni az angol nyelvet a játék előtt. A téma kb. olyan blőd, és olyan gondolkodásmódot igényel, mint a *Secret of the Monkey Island*, vagy a *Tass Times*.

Üdv: **Esztergályos Kolos**, Budapest



ıı/ı - zárt/nyitott ajtó	ST - start	PO - Psychiatric Office	PR - Phone Room
FR - Fuse Room	PL - Physicist's Lab	PS - Plastic Surgery	AM - Armed man
MP - Movie producer	cc - Credit card (1)	gc - Gold card (2)	sc - Silver card (3)
fb - fuse box	bc - bird costume	bb - bean bag	ET - Electro-Shock-Therapy Room
s - stethoscope	ax - axe	rb - rocket belt	

HERO QUEST (64, Amiga, PC)

A játék elején adjuk meg, hogy kivel akarunk játszani, a második ikonra clikkelve. Válasszuk az INPLAY-t, itt adhatunk nevet, megjelölhetjük, hogy kik vannak a játékban, és menthetünk lemezre. A harmadik ikonra clikkeke vehetünk fegyvert és csapda-eltávolítót is. Ide csak küldetés elvégzése után érdemes jönni, mert az árak túl magasak, és nincs sok aranyunk. Az első ikonnal kezdhetjük a játékot, itt választhatunk a feladatok közül. Először az első küldetést válasszuk, hogy minél több pénzünk legyen a fegyverekre és a páncélra.

A játék kezelése

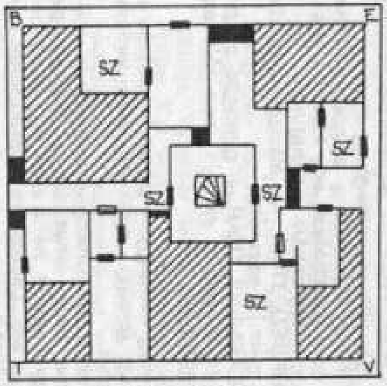
A képernyő bal felső sarkában láthatunk az aktuális karakterről min-dent: mennyi aranyunk van, milyen erős, mozgáspontja (merre mozoghat), milyen okos.

Parancsikonok: (balról-jobbra)

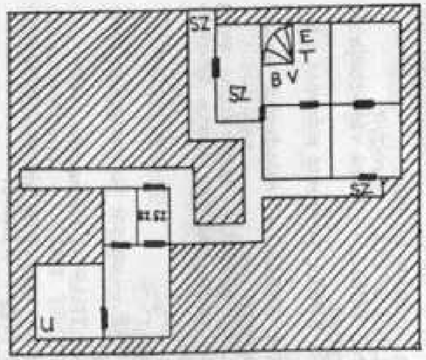
Első oszlop felső ikon: átadhatjuk a lépést a köv. játékosnak;
Első oszlop, középső: támadás;
Első oszlop, alsó: ajtókinyitás.
Második oszlop felső ikon: csapdákat, titkos ajtókat kereshetünk;
Második oszlop, alsó: tárgyak keresése.
Harmadik oszlop: milyen tárgyaink vannak, itt ihatjuk meg a varázsitalt, felvehetjük a páncélt, kézbe vehetjük a fegyvert, és használhatjuk a csapdaeltávolítót.

A térkép-ikonnal nézhetjük meg a bejárt helyeket, a nyilakkal mozoghatunk, a villám-ikonnal pedig varázsolhatunk.

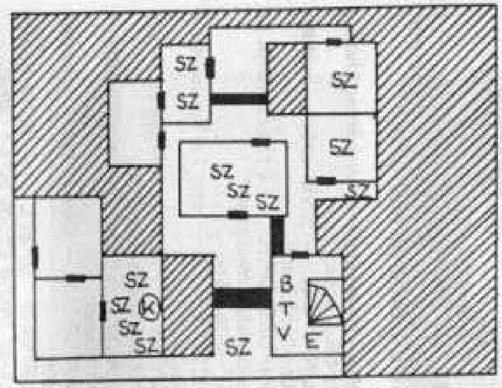
A támadás, kutatás és varázslás közül egy körben csak egyet használhatunk. (Ha megisszuk a *Heroic Brew*-t, akkor kettőt. Támadni csak szomszédos mezőre lehet. Egy szobában nem tudunk kutatni ott, ahol szörny van, varázsolni pedig csak ott tudunk, ahol van valaki.



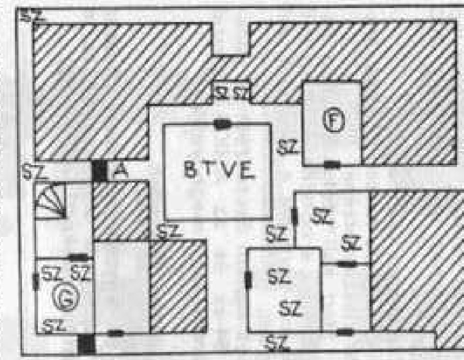
The Maze



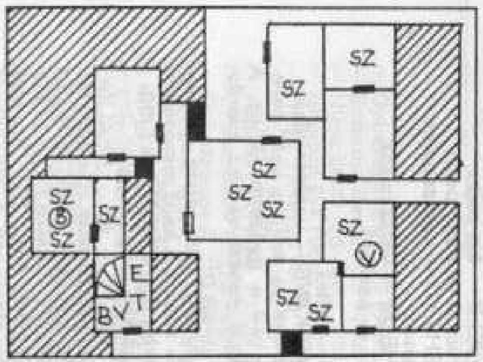
Lair of the orc Warlord



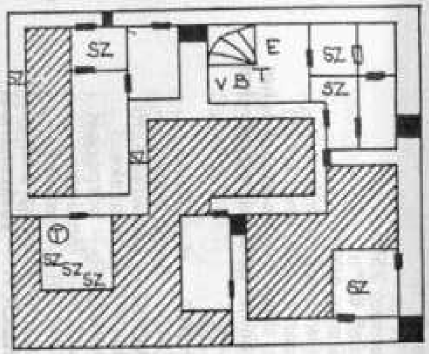
Quest for the Spirit Blade



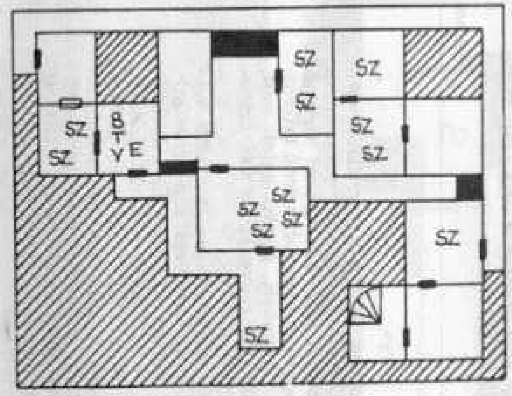
Legacy of the ork Warlord



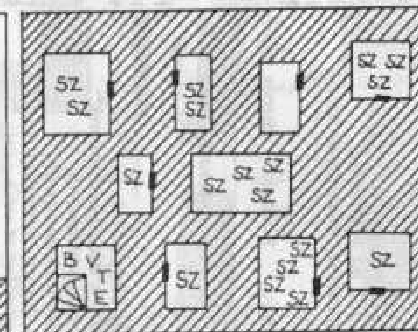
The Firemage



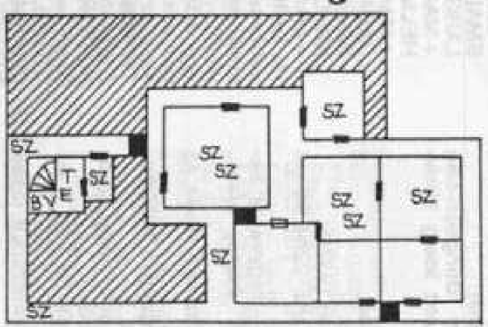
Melars Maze



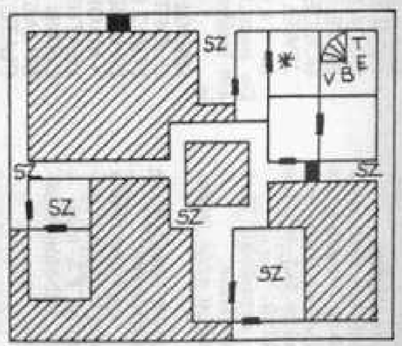
Race against Time



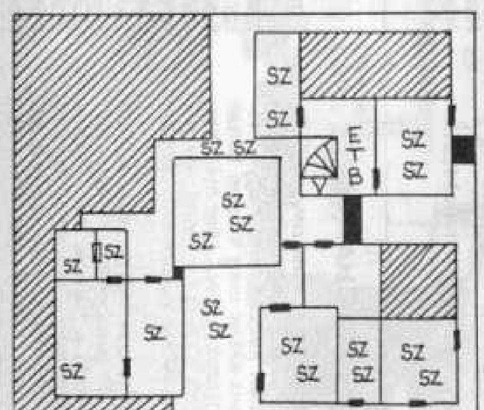
Castle of Mystery



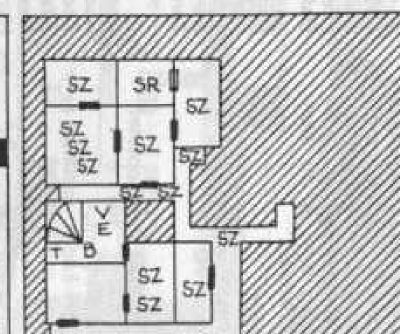
Prince Magnus Gold



The Stonehunter



Bastion of Chaos



The Rescue of Sir Ragnar

- ■ - szikla
- B - barbár
- kijárat
- Ⓚ - szellempenge
- ajtó
- V - varázsló
- SR - Sir Ragnar
- Ⓑ - baiur
- titkos átjáró
- E - elf
- U - Ulag
- Ⓥ - emlékezés varázspálcája
- T - törpe
- SZ - szörny
- Ⓣ - Tudás talizmánja
- Ⓕ - felszerelés

Harc
Ki kell választani a támadás ikont, majd az ellenfelet. Amennyivel több koponya jelenik meg a támadó mellett, mint amennyi pajzs a védő mellett annyit veszít a támadó az életerejéből. A szörnyek életereje mindig egy. A mi életerőnk az erőnkkel azonos.

Varázslatok
Négy csoportba lettek osztva, mindegyik csoportban három van.

EARTH
Send to Sleep: az ellenfél harcképtelen lesz;
Heal Baby: gyógyít 4 életpontot;
Pass through rock: aki kapja, átmehet a köv. körben a falon;

WATER
Send to Sleep: az ellenfél harcképtelen lesz;
Water of Heading: gyógyít 4 életpontot;
Veil of Mist: láthatatlanság;

FIRE
Courage: növeli a támadóerőt;
Fire of Wrath: megöli az ellenfelet;
Ball of Thorne: ugyanaz, mint az előző;

AIR
Swift Wind: köv. körben dupla mozgáspont;
Genie: megidéz egy dzsinnt;
Tempest: vihar, harcképtelenné tesz egy ellenfelet egy körre;

Varázsitalok
Healing: gyógyít 4 életpontot;
Speed: duplázódik a mozgáspontunk;
Strength: megnő a támadásunk;
Resilience: megnő védettségünk;
Heroic Brew: két dolgot csinálhatunk;
Holy Water: élőholtat lehet vele ölni;

Küldetés
Első: Aki elsőnek kijut az kap 100 aranyat.
Második: Sir Ragnart kell megmenteni, az ork hadúr várából, aki először lép be Sir Ragnar szobájába az 200 aranyat kap.
Harmadik: Ulagot kell megölni.
Negyedik: Magnus herceg elrabolt aranyának visszaszerzése.
Tovább: Meg kell szöknünk Ulag fiának, Graknak a börtönéből, meg kell keresnünk Karlemet a varázslót, aki zombi lett.
Hát ennyit tudtam összeszedni a játékról. A 64-es és az AMIGA változat egyébként teljesen megegyezik.

Bodnár János, Debrecen

(Köszi, és egyben köszönet Steiner Balázs budapesti olvasónknak is, a beküldött térképekért! — CoVboy)

GATEWAY to APSHAI (64)

Most a Gateway to Apshai nevezetű őskori lelethez fűznék egy leírás-félét. A játék 1983-ban készült, ami nagyon régen volt, mert akkor még ki sem haltak a dinoszauruszok, Larry Laffer még barlangban lakott (*Quest for Tires*), én pedig abban az évben voltam először szerelmes.
Na. A port 2-be inzertált joystickon kívül egynémely '**F**'-gombokat is használni fogunk. '**F3**'-mal a nálunk lévő tárgyak között lapozhatunk. (Elég sok lehet, de korlátozott számban). Ha a keresett tárgyhoz értünk, 'tűz'-gombbal aktiválhatjuk. Ha a tárgy fegyver vagy páncél volt, akkor most már viseljük, és használhatjuk is. Ha a tárgy gyógyszer, amulett vagy varázslat volt, a gombnyomás pillanatában felhasználódott.
'**F5**' fedőnév alatt találhatók a skill-jeink (fogjuk rájuk). A gombot bizgatva az alábbi okosságok közül választhatunk:
- KEYS — ajtók (— piros fal) nyitása (szorosan elé kell állni);
- LOCATE TRAP — a szobában lévő csapdák villogni kezdenek;
- SEARCH SPELL — rejtett ajtók felderítése;
- DROP ITEM — tárgyaink közül kiválaszthatjuk az eldobandókat;
- CHECK SUPPLIES — ugyanazokat a még fel nem használt tárgyakat vehetjük szemügyre, mint '**F3**'-mal;
- CHECK STATUS — itt láthatók tulajdonságaink, úgymint:
  - SCORE pontszám;
  - LEVEL — szint (nem a miénk, hanem a dungeoné);
  - TIME — idő (egy dungeon-ban csak meghatározott ideig lófrálhatunk);
  - STRENGTH — erő;
  - AGILITY — gyorsaság;
  - LUCK — szerencse;
  - HEALTH — egészség (=HP);
  - LIVES — életek (POKE 2264,99-cel lesz elég);
- CHECK WEAPONS — fegyverek listája (kard, páncél, pajzs, sisak, kesztyű, nyíl (db));
- NEXT LEVEL — köv. szintre lépés az idő lejárta előtt;

'**F7**' nyomkodásával háromféle harcmodor közül választhatunk:
- FIGHT — közelharc tőrrel vagy karddal (falon át is hatásos!);
- ARROWS — nyíl (csak ha van íj és nyíl);
- MAGIC ARROWS — varázsnyíl (csak ha van íj és nyíl);

Egyébként egy fehérruhás mukival kell a labirintusban mászkálni, mindenféle stuffokat begyűjteni, szörnyeket leverni, így jutni egyre magasabb szintű labirintusokba. Összesen nyolc szint van, mindegyiken 16 pálya közül választhatunk.
Pontszámot szépségénél is szebb kincsesládák begyűjtésével szerezhetünk. A kincs fajtája (CHALICE, CHEST, COFFER, CROWN, NECKLACE, PLAQUE, SCEPTRE = kehely, ládikó, bőrönd (pénzesláda), korona, nyaklánc, tábla (plakett), jogar) ebből a szempontból (is) merőben lényegtelen, csak az anyaga számít. A hozzánk vágott pontszám mennyisége:
- LEAD (ólom) 0(*n)
- IRON (vas) 10*n
- BRONZE (bronz) 25*n
- SILVER (ezüst) 60*n
- GOLDEN (arany) 100*n
- JEWELED (ékköves) 1000*n
- (n = a dugeon szintje, ahol leltük)

De nem csak ilyen hülyeségeket lehet ám találni. Hanem például fegyvereket is.
- DAGGER — tőr
- SHORT SWORD — rövid kard
- LONG SWORD— hosszú kard
- 2-HAND SWORD — kétkezes kard
- +MAGIC SWORD — varázskard
- LEATHER ARMOUR — bőrpáncél
- CHAIN ARMOUR — láncing
- BREAST ARMOUR — mellvért
- PLATE ARMOUR — lovagi páncélzat
- +MAGIC ARMOUR — varázspáncél
- SMALL SHIELD — kis pajzs
- LARGE SHIELD — nagy pajzs
- +MAGIC SHIELD — varázspajzs
- HELM — sisak
- +MAGIC HELM — varázssisak
- GAUNTLET — kesztyű
- BOW — íj
- ARROWS — nyilak
- +MAGIC ARROWS — varázsnyilak

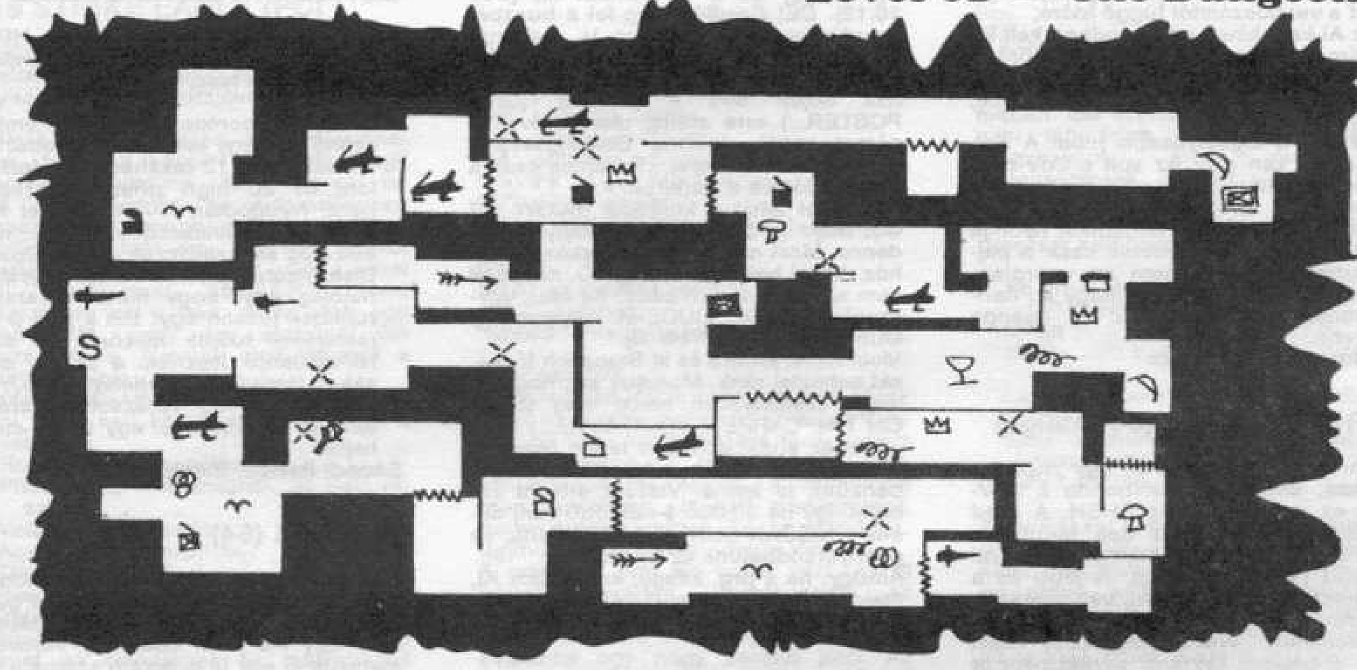
Ha jobb kardunk és nyilunk van, kevesebb találat kell a győzelmünkhöz. A többi négy stuff minket véd az ellenfelektől.
Egy adott lény elpusztításához szükséges csapások száma a kard minőségén kívül az erőnktől (STRENGTH) is függ.
Találhatunk azután még gyógyító izéket (HEALING SALVE és HEALING POTION), melyek HP-nket nyomják fel. Akad egy-két amulett is (STRENGTH STONE, AGILITY AMULET, LUCK CHARM, HEALING AMULET). Az első három a róla elnevezett tulajdonságot javítja, a negyedik gyógyít. A tulajdonságok egyébként a szintek végén is szoktak javulni.

A leghasznosabb tárgyak kétségkívül a varázs-tekercsek:
- STUN SPELL — rövid időre elkábítja az ellenfelet;
- CONFUSE SPELL — összezavarja az ellenfelek mozgását;
- MAP — térkép;
- SHIELD SPELL — egy fokkal javítja a pajzsunkat;
- DISARM SPELL — lefegyverző varázslat (nem sokat ér);
- PARALYZE SPELL — megbénítja a csókákat;
- FEAR SPELL — félelemtesek leszünk tőle;
- TELEPORT SPELL — RDN-helyre pakol (néha kifogy tőle a játék);
- PROTECT SPELL — oltalmazó varázslat (nem túl jó);
- HEALING SPELL — gyógyít;
- STONE SPELL — kővé változtatja az ürgéket;
- BLAST SPELL — lyukat robbant a falba;
- DEATH SPELL — mindenkit megöl (végleg);
- REFLECT SPELL — tózse (csak amig meg nem halunk, utána feléled-nek);

Csapdák:
- PIT TRAP — verem (jobbára ártalmatlan);
- STONE TRAP — kőcsapda (-HP);
- TELEPORT TRAP — teleportcsapda (mint a varázslat, de ettől gyakrabban fogy ki a játék);
- FREEZE TRAP — dermesztő csapda (pár pillanatra megfagyunk);
- POISON NEEDLE — mérgezett tű (ha nem használunk egy Healing akármit, nemsokára meghalunk);
- CURSED TRAP — átkozott csapda (nem jut eszembe);
- WEAKNESS TRAP — gyengítő csapda (kerüljük, mert 1 lesz tőle az erőnk!);

Van még két tárgy: a pálca (*wand*) és a kereszt (*cross*), amiknek nem vettem hasznát.
Vannak aztán furfangos csapdák is, melyekbe bele lehet lépni. Néha egy tárggyal együtt, néha csak úgy itt-ott fordulnak elő. Locate Trap-pel ki lehet kerülni őket.

Level 01 — The Dungeon



- ajtó
- rejtekajtó
- csapda (pit trap)
- denevér (bat)
- S - Start
- ékköves jogar (jawelled sceptre)
- nyilak (arrows)
- rövid kard (short sword)
- aranyláda (golden chest)
- ezüstláda (silver chest)
- vasláda (iron chest)
- ólombőrönd (lead coffer)
- vasbőrönd (iron coffer)
- ezüst nyaklánc (silver necklace)
- ón nyaklánc (lead necklace)
- íj (blow)
- gyógyító kenőcs (healing salve)
- aranytábla (golden plaque)
- ólomtábla (lead plaque)
- kigyó (Garter snake)
- gomba (fungus)
- mocsári patkány (swamp rat)
- ezüst kehely (silver chalice)
- bronzkorona (bronze crown)

Végül a szörnyek:

GOBLIN (gyors, de nem veszélyes)



FUNGUS
SLIME
SLIME MOLD



BAT
LARGE BAT
VAMPIRE BAT
BUNKING BAT (ide-oda villan)



GARTER SNAKE
ASP
MAMBA SNAKE (villámgyors)



SWAMP RAT
CAVE RAT
RABID RAT (gyors)



SPIDER
POISON SPIDER
GIANT SPIDER



GHOUL
OGRE



GIANT
MOMMY
PRIEST
LACKEY
THIEF



CHIEF THIEF (elég erős)
VAMPIRE (gyors)
WARRIOR (villámgyors)
WIZARD
LIVING STATVE (sebezhetetlen)

DRAGON (sebezhetetlen)



A játékban frankón el lehet jutni a 8. szintig, csak két baj van vele:
1. Ha meghalunk minden pályán viszszakerülünk a starthelyre. Ez hiba.
2. Nem tudom a játék célját!!! (És nem ismerek mást sem, aki tudná.)

A 8. szinten ide-oda lófrálok, Apshai kapuja meg sehol. ®**ED**, Pomáz City

NEUROMANCER (64, Amiga)

- Ha flatline-olunk, akkor menjünk a nyíllal az EXIT feliratra, és buzgón nyomogassuk a 'tűz'-gombot. Ekkor eleinte nem történik semmi, de egy idő után kilép a cyberspace-ből és megmarad a pénzünk, nem a Body Shop-ban vagyunk, hanem annál a cyberjack-nél, ahol beléptünk;
- A Jammies X.0-ás software a jeget leállítja. Ilyenkor lehet alkalmazni a Probe X.0 soft-ot. Veszteség nélkül van info. (Vagy a CoV-ból)
- A Turing Registry-ben vannak az AI-k kódszámai. Valamint lehet upgradeelni a skilljeinket.

Hegedűs Gábor, Pécs

A Cyberdeck-ek ár és minőségi listája:
— Cybereyes (32 RAM) MAAS BIOLABS
— Cyberspace VII (25 RAM) 44800 $ (*)
— Samurai Seven (25 RAM) 26000 $ (*)
— Ninja 5000 (25 RAM) 25600 $ (*)
— Shogun (24 RAM) 23120 $
— Ninja 4000 (20 RAM) 18640 $
— Tofu (20 RAM) 18480 $
— Katana (18 RAM) 15360 $
— Cyberspace III. (15 RAM) 17600 $
— Cyberspace II. (10 RAM) 14400 $
(A deck-ek árai a leértékelt árak!)
(* — Triff kategória)

A törősoftware-ek hatékonysági sorrendje azonos verziószám esetén:
Good: Decoder, Blowtorch, Hammer
Better: DoorStop, Drill
Best: Concrete, DepthCharge, LogicBomb
(Ezt nem én mondom, hanem egy cool cyberpunk üzente egy bulletin-ben!!!)

Skill upgrade-ek (cyberspace-ben):
Turing Registry:
Phenomenology — level 5
Phylosophy — level 5
Sophistry — level 5
Logic — level 5
Psychoanalysys — level 4
Int.Sec.Agency: Cryptology — level 4
SW.Enforcement:Coptalk— level2/level4

A táblázatok után még pár helyesbítés:
1) Miután betörtünk a Bank adatbázisába, és Fund Transfert kértünk, nem teljesen azt kell beírni, ami a CoV-ban megjelent: 121519831200/LYMA1211 MARZ(egybe!)/500000/BOZOBANK/7 12345450134;
2) A Jammies nem vírus, hanem egy saboteur software (mint a Slow), de

ez nem lassít, hanem megállítja a jeget a verziószámtól függő időre;
3) Az Al-kat ebben a sorrendben kell kínyirni: Chrome, Morphy, Sapphire, Hal, Xaviera, Gold, Lucifer, Sigfrid, Wintermute, Phantom, Greystoke, Neuromancer;
4) Ez volt a legsúlyosabb hiba. A Zen chip-ről van szó. Az volt a CoV-ban, hogy Al ellen van, pedig ez nem így van. Egy törés alatt egyszer lehet használni, és az energiánkat nyomja fel 2000-re. (Az Armorall csak a pajzsunkat tölti fel, nem az energiánkat!). Ebből következik, hogy a Phantomnak csak a Logic a gyenge pontja.

Mr.Ruby Rat, Budapest

BARD'S TALE III. (64, Amiga)

A Chronomancernek van egy pajzsvarázslata, ami nem volt benne a CoV-ban: ez a varázslat az SHSH. A bárd Tenebrosiában is tud dalt tanulni a Bard's Hall-ban, ami 13-mal csökkenti az AC-t (*Minstrel Shield*). A jobb és a balkezes kulcs helye meg van cserélve. Berlinben nem találtam meg a két rosszcsontot. Werra legyőzése után csak a pajzsot kaptam, dárdát nem is találtam (*Nightspear* egyébként Arboriában van).

Nagy Gábor, Budapest

SUNNY SHINE (64)

A CoV-ban közölt leírás ott maradt abba, hogy kiürítettük a ruhászsákot és nem tudunk mit kezdeni. Fogjuk a CLOTH.BASKET-et és a SUGAR SPRT csirát, majd irány nyugat. (SALLY bolt-jától balra). Itt a kutya. Csalogassuk a csirával á lá CoV 10, majd vegyük fel (TAKE IT). Itt szidhatjuk a programozókat, ugyanis ha megnyomjuk a 'tűz'-gombot, a kutya elszelel. A megoldás egyszerű, és hamar rá lehet jönni (kb. fél év). A KUTYÁN KELL MEGNYOMNI A TŰZGOMBOT!!! Így kapunk egy menüt, aminek egyik pontjával a kutyát berakhatjuk a zsákba. Irány a gazdi (balra). Talán csengessünk és már miénk is egy meghívó. Mehetünk haza átöltözni (K,K,K,E,NY hehe). Nézzünk be a szekrénybe, majd CHANGE CLOTHS. Így szalonképesen a meghívó birtokában bejuthatunk a party-ra. Ha odamegyünk egy pincérhez, alkohollal kínál, de mi az alkoholtól vörös foltokat látunk, mire azt mondja, hogy akkor ne ússzunk (mi-vel (ld. később) a medencében is 'az' van). Sokat jobbra (2x) GAME OVER a végeredmény, mivel a lány, aki Miki-nek nézett, kirúg... Ez az a pont, ahol hasznosíthatjuk a játékban gazdagított szókincsünket, (főleg amikor leírás hiá-nyában az ebet próbáltuk felszedni) és alkalmazhatjuk a tanult jelzőket a CoV-on (mivel a kutyát sem tudjuk kihozni a medencéből).
Kezdjük tehát elölről a játékot, DE!! A START helyszínen EGYBŐL NY-ra menjünk (BALRA!). Itt SUNNY szobája, ahol a földön (az ágy mellett) egy 'STICKER'-re, alatta pedig egy 'DESSOUS'-ra lelünk. (14 éven aluli olvasóinktól elnézést a szinkron hiánya miatt)
Bizonyára ez ILSA-é. A cetlit viszont el is égethetjük (BURN IT). L&M cigi beszerzése után irány NY. Itt jön ILSA, akinek adjuk oda a 'DESSOUS'-át, cserébe vehetünk tőle egy felfújható krokodilt (vegyünk!). Ezt be is rakhatjuk a fiókba (DRAWER), majd kezdjünk el játszani, úgy ahogy az a CoV-okban áll (CoV 10,12). DE! Szedjük még fel a buszpályaudvaron lévő plakátot is, ha már Tony-nál beszéltünk a lánnyal.
Most gyerünk a partira. Mr. (N)Ewing-nak adjuk oda a plakátot (GIVE POSTER...) erre elhúz, mert kedveli a német zenét. Jobbra. Beszélgessünk Stonerich asszonnyal, de sajnos csak a kutyáját lökjük a víz(ki)be.
Fújjuk fel tehát a krokodilt (BLOW UP C.), majd (LAY ON C.), és irány a medence. Most menjünk a kövérkés hölgyhöz. Mivel hálálhatná meg? Ó, nem kell sem az autó, sem a pénz, mi csak egyszerűen COOL DUDE-ék vagyunk (I DON'T WANT ANYTHING).
Most ismét jobbra és itt Stonerich lánya, aki neheztel ránk. Mondjuk azt, hogy az anyja személyesen hívott meg (STAY ON THE CARPET! YOUR MOM...) O.K. Jöhet az a(u)kció. Ha itt lenne Newing, elvinné előlünk az autót BARMENNYI pénzünk is lenne. Viszont elment zenélni, így ha 30.000 $-nál több van, miénk a NISSAN SUNNY OLDSMOBIL, és gyönyörködhetünk az Enseq-ben.
Amúgy, ha a prg. kifagy, kapcsoljuk KI, majd BE a floppy-t, és nyomjunk '**SPACE**'-t. YO! **MAX**, Székesfehérvár

KING'S BOUNTY (64)

- Ostromgépet úgy tudtam venni, hogy hajóval elmentem Continentia keleti oldalára, és a sivatag feletti átjárónál kiszállva átmentem egy városba (a 8. kastély felé). Ott elvileg lehet venni ostromgépet. Próba szerencse! A másik: csak akkor fagy le a csatánál, ha a hajóról kiszállva azonnal csatázunk.

POOL OF RADIANCE (64)

Nem tudom, tudjátok-e a tárgyak megsokszorozásának módszerét? Min-den-esetre leírom:
- Töltsük be a kimentett állást;
- Nevezzünk ki egy figurát teherhordónak, pakoljuk hozzá az összes olyan szerkót, amit sokszorozni kívánunk;
- A teherhordó kivételével az összes karaktert drop-oljuk (előtte védjük le a lemezt, vagy egyszerűen vegyük ki a drive-ból, és a 'levegőbe' drop-oljunk);
- Add-oljuk a karaktereket, és lássunk csodát, a tárgyak máris kétszerezve vannak;
- Ezt a folyamatot addig ismételhetjük, amíg meg nem únjuk;

Szondi Bence, Budapest

Mit lehet tenni akkor, ha netán keveselljük az eddig megszerzett pénzünket. Ehhez ajánlom ezt a pénzduplázó eljá-rást:
- Menj a TRAINING HALL-ba;
- Azon a karakteren amelynél a megkétszerezendő pénz van hajts végre egy REMOVE, majd egy ADD utasítást;
- Küldd át egy másik karakternek a pénzt;
- A másik karakteren hajts végre egy REMOVE utasítást;
- Az eredeti karakteren hajts végre egy REMOVE utasítást, de előtte a save game disk-et cseréld ki egy másikra, amin van 3 blokk hely.
- Az eredeti lemezről visszatöltve a karaktereket, mindkettőnél ott lesz a pénz.

REM: az eljárás értelemszerűen tárgyakra is alkalmazható.

Kazár József, Budapest

CURSE OF AZURE BONDS

- Ha egy karakternek kevés a HP-je, akkor REMOVE, utána ADD és maximum HP-nk lesz;
- Valahol (a pontos helyre nem emlékszem) van egy kedves kis szoba: kb. 15 beholder, 12 rakshasa, 17 dark elf lord és 20 high priest tartózkodik bent. Nyugodtan hívjuk ki őket harcolni, és a következőket tegyük: még előzőleg sokszorozzuk meg a Dust of Disappearence nevű varázstárgyat lehetőleg úgy, hogy minden karakterünknek jusson egy. Ezt a port 3 karakterükre tudjuk rászórni, és azok láthatatlanok lesznek: a szörny csak akkor támad, ha mellélép valaki, de akkor sem fog varázsolni. Varázslónkkal mondjunk el egy Haste-et, és hajrá!

Szondi Bence, Budapest

PIRATES (64)

Egy kicsit unalmasnak találtam, hogy a játékban lassan gyűlik a pénz, és gyorsan fogy a legénység létszáma. Megoldás: Egy kis játék után egy városban mentsük ki egy (a program számára formázott lemezre) pl. az 1-es file-ba az állást. Töltsünk le egy monitorprogramot, majd töltsük vissza a kimentett állást, és a lentebb található kódokkal módosítva az adatokat, mentsük vissza a lemezre egy maradék helyre (pl. A 2-es file-ba) $8F00-9500-ig. Ezután visszatöltve az új állást a programba, már az átalakított adatokkal játszhatunk.
Címek:
Pénz — $ 9427-9428
Food — $ 9429
Goods — $ 942A
Sugar — $ 942B
Ágyuk — $ 9425 (lenullázódhat)
Legénység — $ 9423-9424 (Vigyázat! Ha túl sokan vannak, kevés lehet a kaja)
Saját pénzünk — $ 9402-9403
Földbirtok — $ 9405
Bye, bye! **Beke Balázs**, Székesfehérvár

TWIN KINGDOM VALLEY (64)

A hegy szelleme csak akkor enged tovább, ha megszerezzük a sivatagi király kincsét. A föld alatti (nem földalatti) király testőre továbbenged, ha odaadjuk neki a gyémántot (DIAMOND). Ezenkívül kapunk egy fém amulettet (METAL AMULETT) fogalmam sincs, mire jó.
Nem érdemes sört inni (a játékban), mert csökkenti az erőt, inkább vizet tankoljunk a forrásnál vagy a tónál.
Ha megfürdünk (SWIM) a Watersmett tóban, feltöltődik az életerőnk.
Ha először iszunk a Watersmeet tó vizéből, megnyílnak a rejtekajtók (SECRET DOOR) a játék egyes helyszínein.
Ha már ittunk a tó vizéből, és bemegyünk a kanyon egyik barlanjába, a gyémánton kívül egy rejtkajtót is találunk, ami mögött az aranykulcs (GOLD KEY) található.
A vártoronyban lakó sárkánynál van a HASTE KEY, ami valószínűleg minden ajtót nyit. Már csak meg kéne szerezni.
A kis ház alatti pincében van egy táska ezüst (BAG OF SILVER).
Mindig legyen nálunk valamilyen fegyver, de szükség esetén a kő (STONE) is megteszi.

Novák Gábor, Budapest

F15 STRIKE EAGLE (PC)

A játékkal PC-n játszottam, erről készült a leírás is. A PC verzió egyébként megegyezik az Amiga verzióval.

A játék bejelentkezése után választhatunk, hogy új karriert kezdünk, vagy egy régit folytatunk. Az előbbinél be kell írni nevünket, és automatikusan alhadnagyi rangban kezdhetünk repülni. Ha már egy meglévő játékot szeretnénk folytatni, akkor csak a nevet kell kiválasztani ('**ENTER**'). Nem választható az a név, mely alatt egy sírkő (RIP), vagy egy asztalnál ülő figura látszik. Nevünk alatt láthatók a kitüntetéseink.
Miután kiválasztottuk a pilótát, a nehézségi fokot kell kiválasztanunk. Ezek a következők:

- Rookie: kezdő repülés;
- Pilot: itt már eltalálhatnak, de nem veszes;
- Veteran: elég nehéz;
- Ace: Ace (mesterpilóta);
- Demo: Demo (Demo);

Ezután küldetést kell választani (Libia, Persian Gulf, Vietnam, Middle East). Itt megadják a helyet, ahol felszállunk, valamint az elsődleges és másodlagos célpontok koordinátáit. A megsemmisítendő objektumok lehetnek:

- Oil Rig: olajkút, főleg Libiában;
- Bridge: híd, főleg Vietnamban;
- Nuclear Power Plant: atomerőmű, főleg a Perzsa-öbölben;
- Sam Radar: mindenhol;
- Terrorist Camp: terrorista tábor, főleg Közép-Keleten;
- Camp: ez mindenütt lehet;

A kezelőbillentyűk a következők:

'**Enter**': tüzelés az aktuális fegyverrel;
'**BackSpace**': tüzelés gépágyúval;
'+'/'—': tolóerő (a standard billentyűzeten);
'**W**': válogatás a célpontok (Primary Target, Secondary Target, és Friendly Airbase között);
'**Alt**'+'**D**': a megjelenítés bonyolultsága. Ha értéke 1 (a program kiírja), akkor kevesebbet látunk a felszínből — ergo gyorsabb lesz a játék. Kettes értéknél majdnem minden eltűnik. OFF-nál pedig minden látszik.
'**D**': megjelenítési mód választása:

- Director Off: nem mutat semmit
- Director 1: mutatja a rakétaindításainkat és a találatot;
- Director 2: az ellenség rakétaindításait is mutatja;

'**P**': autópilóta be/ki;
'**Z**','**X**': térkép (lásd később) nagyítása/kicsinyítése
'**L**': futóművek be/ki;
'**R**': radar „látótávolságának" állítása;

- Short — max. 20 km
- Medium — max. 50 km
- Long — max. 100 km

'**M**': AAMRAM beélesítése;
'**S**': SideWinder beélesítése;
'**G**': Maverick rakéta beélesítése;
'**C**': Chaff szórása radarvezetésű rakéták ellen;
'**F**': Flare szórása infravörös vezetésű rakéták ellen;
'**F1**': pillantás előre (nagy kép);
'**F2**': pillantás balra;
'**F3**': pillantás jobbra;
'**F4**': pillantás a tükörbe (hihi);
'**F5**'-'**F6**': a gép hátulról;
'**F7**': a gép oldalról;
'**F8**': a gép hátulról, nagyobb távolságból;
'**F9**': ?
'**F10**': az aktuális célpont képe;
'**ESC**': katapult;
'**Space**': visszakapcsolás a műszerfalra;

A műszerfal:
Középen látható a radar, itt kis ábrák jelzik az objektumokat. Világos sáv a repülőtér vagy anyahajó, kis radar jelzi a radartelepeket, jelzi az egyéb létesítményeket (pl. faluk), a repülőgép meg repülőgép. Itt kell megjegyezni, hogy polgári gépek is közlekednek, úgyhogy nem kell mindenre lőni...
A rakétákat egy kis vonal jelzi. Az itt leírtak egyaránt vonatkoznak az ellenséges és szövetséges létesítményekre is! A megsemmisítendő célpontot egy nagy kereszt jelzi. Az éppen kiválasztott célpont (a célkövető műszeren is látható) egy négyzetben jelenik meg.
A radar mellett jobbra van a tolóerő kijelzője, ez teljesen egyértelmű, nem foglalkozok vele.
A jobb szélen van a célkövető műszer. Ebben látható az aktuális célpont, ennek távolsága (RNG), az iránya (BRG), a megnevezése (pl. F-4E Phantom), valamint itt jelzi a program, ha szövetséges objektum — ilyenkor a megnevezése alatt egy NO TARGET felirat villog. Ha a radar befogta a célpontot, akkor a műszer közepén egy nagy kereszt jelenik meg — ezzel egyidőben a célzótükörben lévő négyzet is hatszögre vált. Ha ez a hatszög már fekete, akkor lehet indítani a rakétát, mert a rakéta hatósugarán belül van a célpont. Ha a négyzet fekete, akkor az adott fegyverből nincs több. Megjegyzendő, hogy a célkövető műszeren ábrázolt gépekre — aki már látta őket fotón, vagy valahol — elég könnyű ráismerni.
A műszerfal bal oldalán látható a térkép. Ez is egyértelmű. Néha megjelenik rajta egy fekete ív — ez a környéken található radarok hatótávolságát jelölik. Ha ezen belül vagyunk, akkor számítani kell rekétatámadásra.

A radar alatt látható négy pilács — ezek jelentése sorrendben a következő:

- R — megfogott egy radar, vagyis bemértek bennünket. Jó lesz ujjunkat a '**C**' billentyűre helyezni;
- I — ez nekem még sose gyulladt ki;
- L — futók állapotát jelzi. Ha világít, akkor kint vannak;
- B — fékek állapotát jelzi, ha világít, akkor aktív;

A célzótükör:
Ez a szokásos dolgokat tartalmaza. Felül az iránytű jelzi az irányunkat fokban. Bal szélen a magasságmérő — ezer láb felett ezresével mutatja a magasságot. Jobb oldalon a sebességmérő, e felett a nehézkedési erőt mutató érték látható. A célzótükörben informál benünket a program különböző eseményekről:

- XY firing by QP: XY rakétát indítottak QP-ről;
- XY hit by QP: QP eltalálta XY-t;
- Hit by QP: a gépet eltalálta egy QP-rakéta;
- Landing Gear Raised: behúztuk a futókat;
- Stall Warning: kevés a tolóerő a manőverhez;
- Safe Landing: leszálltunk;

A rakétákkal kapcsolatban megjegyzendő: igaz, hogy a program jelzi hogy rakétát indítottak ránk, de azt nem, hogy ez radar- vagy inravezetésű rakéta. Ezen próbálok segíteni: hogy leírom, mely rakéta ellen mi a hasznos — bár az is elég sokat megtud, aki elolvassa Dale Brown — 'A bombázó' vagy a 'Vaskeselyű' című könyvét...

Infra rakéták (flare szükséges):
AA-8
AA-6
AA-7
AA-10
AIM-7W

Radar rakéták (chaff szükséges):
AA-6
AA-7
SA-2
SA-5
SA-12
SA-10
SA-N-4
Hawk
AA-2

Ha vége a repülésnek (lezuhantunk, katapultáltunk, hazamentünk a támaszpontra), a program megmutatja, hogy mit végeztünk — végignézhetjük repülésünk krónikáját. Ezután, ha sikeres volt a bevetés, többnyire előléptetnek és kitüntetést kapunk. Ha kiugrottunk, akkor kapunk kitüntetést, de a harmadik esetben kirúgnak a légierőtől — ekkor jelenik meg a nevünk alatt az asztalnál ülő figura. Ha meghaltunk, akkor RIP jelenik meg.

Hát ennyi. Szerintem kicsit könnyűre sikeredett, de azért elég jól el lehet vele lenni egy darabig. Különösen jól sikerült a célkövető műszer - ez hallatlanul nagy pluszt jelent a játékban — a többi műszer viszont hiányzik egy kicsit.

Készítette: **WBR Units** (Vizi Balázs, Rucz Attila), Pécs

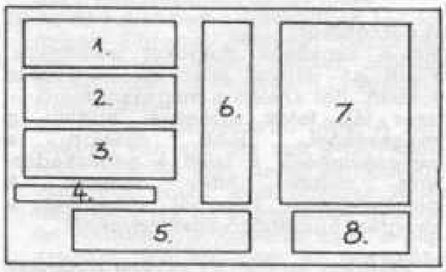
PRIME COMPOSER V1.0 (64)

A programot a Magic Disk fogja forgalmazni (legalábbis egyelőre úgy néz ki), de ez még nem végleges.
Indítás után, bármilyen furcsa, a címképernyő jelenik meg a főmenüvel. Ebből megtudhatjuk, hogy a composer-t a **Soós Brothers** készítette 1991-ben. A hangzatos (?) név mögött én rejtőzöm és a bátyám.

A menüpontok között a funkció billentyűkkel választhatunk. Menjünk szépen sorban:

MAIN EDITOR
Ennek megpillantásakor az igen tisztelt lamerek így kiáltanak fel: *„A ..., ... lamerek, rippelték a Future Composerből!"*. Ezek megnyugtatására közlöm, hogy minden saját készítésű. (Egyébként elég egy pillantást vetni a playerre, és mindjárt látszik, de természetesen megvan az összes assembler forráslista is.) Annak, hogy a FuCo-hez hasonlóan készítettük, két oka van: 1. A FuCo main editor-ja egész jó; 2. Sokan használják a FuCo-t, így nem kell az egészet újratanulni nekik;

A képernyő a következőképpen néz ki:



1,2,3: track-ek;
4: szövegmező (a max. raszterhossz és a helpline);
5. sounds;
6: változók;
7: block editor;
8: drum + filter editor;

Az ezután elhangzó dolgok valószínűleg csak azoknak lesznek érthetőek, akik már valamelyest ismernek egy-két zeneszerkesztőt, és értik a SID működését (Teljesen kezdőknek elmagyarázni rendkívül hosszú volna).

Az egyes billentyűk jelentése:
'**CTRL**'+'←','**1**','**2**','**3**': belépés a sound-editor-ba és az 1-es, 2-es, 3-as track-be;
'**F1**', '**F3**', '**F5**': start, stop, restart (stop után) song;
'**F7**': gyors lejátszás;
'**@**','**&**': block eltárolása, az eltárolt block aktuálisba másolása;
'*****': belépés annak a blocknak a szerkesztésébe, amin a cursor áll;
'**CRSR FEL/LE**','**CRSR BAL/JOBB**','**INST**','**DEL**','**HOME**': nem mondom meg!
'**=**': belépés a Drum+Filter szerkesztőbe (csak a sound-oknál, akkor ha annak a sound-nak, amin a cursor áll, van drum-ja vagy filter-je);
'**RUN/STOP**': visszalépés a főmenübe;
':',';': a zene lejátszása közben ';' eltárolja a pozíciót, ahol a zene tart, ':' pedig indítja innen;
Az '=' és a '*' egyben visszalépést is jelent.

A track és a sound-szerkesztőben az info mezőben kiíródik annak a (fél)bytenak a jelentése, amin a cursor áll. Az összes kijelzés természetesen hexadecimális!
A sound-ok jelentik az egyes hangszereket. Minden sound-ot 8 byte határoz meg, ergo 1 sor = 1 sound (előtte áll a sorszáma). A byte-ok jelentése (figyeljétek a szövegmezőt).
Waveform: hullámforma
Attack, Decay, Sustain, Release: ADSR
Drum *, filter: a drum és a filter száma
Vibrato delay, speed, level: A vibrato meghatározása (frekvenciacsúsztatás fel/le);
Delay: kivárás a vibráltatás előtt;
Speed: A vibráltatás sebessége;
Level: A vibráltatás erőssége;
Pulse start acc.: Impulzusszélesség;
Pulse level, speed: Impulzusszélesség vibrato (fel/le csúsztatás); (mint a vibrato-nál);
Gate on time: A hang kiadása után enynyi marad 1-en a gate bit (a 4-es regiszter 0 bitje), vagyis ennyi ideig marad sustain szinten a hang, és csak ezután cseng le. Soha ne állítsuk FF-re!

A drum+filter editorban 4 oszlopot találunk:
WV-NT oszlopok: A drum meghatározása (azt, hogy hányadik drum-ot editáljuk, az annak a sound-nak a drum értékéből olvasható ki, ahonnan beléptünk ide. Ha ez nulla, akkor nem tudunk ide belépni, nincs drum);
WV: hullámforma;
NT: hangmagasság;
Ha a két érték között van egy balnyíl, az azt jelenti, hogy a megfelelő hullámformával ez a hangmagasság játszódik le, ha nincs, akkor a kiadott hang hangmagasságához adódik hozzá. A kis balnyilat a '←' billentyűvel kapcsolgathatjuk ki/be;
FF-xx: Elölről kezdi az xx sortól (hogy melyik sorban vagyunk, azt az yc változó mutatja);
FF-yy: vége;
FI-TM oszlop: Az előzőhöz hasonlóan megy, de itt FI a filter értéke;
TM: TM mennyi ideig maradjon (mikor vegye a következőt) és nincs bal nyíl;

Indítás után egy demo song van bent a tárban, ennek a sound-jaival lehet kísérletezgetni.
A különböző dallamrészleteket a block editor-ban alkothatjuk. Itt a következő parancsokat lehet kiadni.
SND xx: Az ezt követő hangok az xx hangszer hangján szólalnak meg 0 <= xx < $20;
DUR xx: A következő hangok xx ideig szólnak. 0 < xx <= $40;
C-0 ... B-7: Maguk a hangok. Pl. C#3 = a 3. oktáv emelt C hangja (ha nincs kereszt, írjunk '**SPACE**'-t a hang és az oktáv közé). Az oktávnak 0 és 7 közé kell esnie.
GL xx-yy: Az ezt követő hang csúsztatása:
ha xx < $80: felfelé xx értékkel;
ha xx >= $80 lefelé (xx-$80)-nal;
yy: Ennyit vár, mielőtt elkezdi csúsztatni a hangot (0 <= yy < $2D);
WAIT xx: Egy hangot xx ideig kitart, pl.:
DUR 40
C-3
WAIT 75: A C-3 hang $B5-ig szól (xx ≠ FF)
OFF xx: A hangkiadás szüneteltetése xx ideig (xx ≠ FF)
END: a block vége;

Most már csak a block-okat a megfelelő sorrendben le kell játszani. Ezt a 3 track-kel lehet véghezvinni (minden szólamhoz egy track);
Az itt használható értékek.
xx < $40: lejátsza az xx block-ot;
$40 <= xx < $60: az xx után következő sorszámú block-ot ismétli (xx—$3F)-szer;
$60 <= xx < $A0: a következő block-okat (xx—$60) félhanggal magasabban játsza;
$A0 <= xx < $B0: a hangerő beállítása (xx—$A0) értékre;
xx = $B0: a zene befejezése;
xx = $FF: az adott szólam újrakezdése az xx után álló byte által meghatározott pozíciótól;

Négy változó is található a képernyőn, ebből az YC-t már említettem. A maradék három:
TR: a zene hányadik track-pozíciónál tart;
BL: melyik block játszódik (szépen, magyarosan) éppen le;
SD: melyik sound hallatszik;
Mindhárom esetben három érték tartozik a három szólamhoz.

Hát ennyit a MAIN EDITOR-ról.

KILL SONG
A zene törlése.

I/O MENU
Ujabb menüt kapunk. Lehetőség van az egész zene, a track-ek és a sound-ok kimentésére-betöltésére.

SAVE PLAYER
Kiment egy IRQ rutint, amely mellé ha egy zenét betöltünk és $C000-n indítjuk (SYS 49152), megszólal a zene és kapunk mellé egy equalisert; kiíródik a SID aktuális tartalma és kijelzi a rasztertime-ot is.

INSTRUCTIONS
Egy crunchölt leírás angolul.

Ennyi. Azt hiszem, szerénytelenség nélkül elmondhatjuk, hogy ez a composer igen jó. Az editor és a körítés legalább jó, de a player mindenképpen jeles. Igen rövid: $428 byte, elég jó lehetőségei, effektjei vannak és a világ egyik legrövidebb rasztertime player-e: maximális raszterhossza (a legtöbb esetben): 21 (decimálisan, a keretben mérve, tehát rövid rasztersorokkal együtt). Összehasonlításképpen más player-ek max. raszterhossza: JCH player — 28-38; FuCo — 42; Jeroen player — 56; A-man player — 39; 20CC player — 26; és végül a legrövidebb: USA-team player — 18 (de ez is csak azért, mert más (tárigényesebb) block-formátumot használ). Bye! **Soós Árpád**, Szigetvár

POINTER VEZÉRLÉSE (64)

A programmal 8 irányba mozgatható egy előzetesen definiált nyíl sprite. Figyeli a beállított értékeket is, ezért egy meghatározott téglalap alakú területen is tudjuk mozgatni.
Először is tekintsük meg a program gépi kódú forráslistáját, amit egy assembler editorjából célszerű befordítani:

```
 10 SYS36864
 20 .OPT OO:*=$C00D
 30 LDA $D010
 35 AND #1
 40 STA $C00B
 45 LDA $D000
 50 STA $C00A
 55 LDA $D001
 60 STA $C00C
 65 ; ---------
 70 LDA #$C0
 75 STA $FC
 80 STA $FE
 85 ; ---------
 90 KEZD LDA #0
 95 STA $FB
100 LDA #6
105 STA $FD
110 JSR TESTX
115 ; ---------
120 LDA #3
125 STA $FB
130 LDA #7
135 STA $FD
140 JSR TESTX
145 JMP Y1
150 ; ---------
```

```
155 TESTX LDX #0
160 LDY #1
165 LDA $D010
170 AND #1
175 CMP ($FB),Y
180 BEQ TX1
185 JMP XON
190 ; ---------
195 TX1 LDA ($FB,X)
200 CMP $D000
205 BEQ TX2
210 JMP XON
215 ; ---------
220 TX2 TXA
225 STA ($FD,X)
230 RTS
235 ; ---------
240 XON TYA
245 STA ($FD,X)
250 RTS
255 ;================
260 Y1 LDA $D001
265 CMP $C002
270 BEQ YOF1
275 JMP YON1
280 ; ---------
285 Y2 LDA $D001
290 CMP $C005
295 BEQ YOF2
300 JMP YON2
305 ; ---------
310 YOF1 LDA #0
315 STA $C008
320 JMP Y2
325 ; ---------
330 YOF2 LDA #0
335 STA $C009
340 JMP JOY
345 ; ---------
350 YON1 LDA #1
355 STA $C008
360 JMP Y2
365 ; ---------
370 YON2 LDA #1
375 STA $C009
380 ; ================
385 JOY LDA 56320
390 STA $FF
395 AND #8:CMP #8
400 BEQ JOY1
405 JMP JOBBRA
410 ; ---------
415 JOY1 LDA $FF
420 AND #4:CMP #4
425 BEQ JOY2
430 JMP BALRA
435 ; ---------
440 JOY2 LDA $FF
445 AND #2:CMP #2
450 BEQ JOY3
455 JMP LE
460 ; ---------
465 JOY3 LDA $FF
470 AND #1:CMP #1
475 BEQ JOY4
480 JMP FEL
485 ; ---------
490 JOY4 LDA $FF
495 AND#16:CMP #16
500 BEQ JOY5
505 RTS
510 ; ---------
515 JOY5 JMP VIC
520 ; ===============
525 JOBBRA LDA $C006
530 CMP #1
535 BEQ JOBB2
540 JMP JOY2
545 ; --
550 JOBB2 LDA $C00A
555 CLC
560 ADC #1
565 BCC JOBB3
570 INC $C00B
575 JOBB3 STA $C00A
580 JMP JOY2
585 ; -------
590 BALRA LDA $C007
595 CMP #1
600 BEQ BAL2
605 JMP JOY2
610 ; --
615 BAL2 LDA $C00A
620 SEC
625 SBC #1
630 BCS BAL3
635 DEC $C00B
640 BAL3 STA $C00A
645 JMP JOY2
650 ; -------
655 LE LDA $C008
660 CMP #1
665 BEQ LE2
670 JMP JOY4
673 ; --
675 LE2 INC $C00C
680 JMP JOY4
685 ; -------
690 FEL LDA $C009
695 CMP #1
700 BEQ FEL2
705 JMP JOY4
710 ; --
715 FEL2 DEC $C00C
720 JMP JOY4
725 ; ===============
730 VIC LDA $C00B
735 CMP #1
740 BEQ XX1
745 XX0 LDA $D010
750 AND #$FE
755 STA $D010
760 JMP XX
765 ; --
770 XX1 LDA $D010
775 ORA #1
780 STA $D010
785 ; ------
790 XX LDA $C00A
795 STA $D000
800 LDA $C00C
805 STA $D001
810 ; ===============
815 LDX #$07
817 KES1 LDY #$FF
818 KES2 DEY:BNE KES2
820 KESL DEX
825 BNE KES1
830 JMP KEZD
```

70-255 sorok: figyelik az x koordinátát, hogy elérték-e a maximumot/minimumot?
260-380 sorok: ugyanaz, de az y koordinátával;
385-520 sorok: joy elmozdulásának a vizsgálata;
525-725 sorok: SPRITE elmozdítása megfelelő irányba;
730-810 sorok: VIC paraméterek beállítása;
815-830 sorok: késleltetés;

A 'tűz'-gombra visszaadja a vezérlést a BASIC-nek.

Paraméterek:
C000 — SPRITE max. x-low byte
C001 — SPRITE max. x-high byte
C002 — SPRITE max. y byte
C003 — SPRITE min. x-low byte
C004 — SPRITE min. x-high byte
C005 — SPRITE min. y byte
Indítás előtt ezeket kell beállítanunk.

Példa: Azt szeretnénk, hogy a nyíl egy olyan téglalap alakú területen belül mozogjon, mely téglalap bal felső koordinátája: A(X;Y)=A(29;50), jobb alsó koordinátája pedig: B(X;Y)=B(320;250).
Az ennek megfelelő beállítások:
POKE 49152,65
POKE 49153,1
POKE 49154,250
POKE 49155,29
POKE 49156,0
POKE 49157,50

Az indítás a SYS 49165 paranccsal lehetséges, míg a sebességet a POKE 49485,x paranccsal állíthatjuk, ahol x=0—255 (0=gyors, 255=lassú).

A program nem kapcsolja be a SPRITE-ot, erről előtte nekünk kell gondoskodnunk.
Indítás előtt szerkesszünk pl. a 13-as blokkba egy 'nyíl' SPRITE-ot.
Sok sikert a felhasználáshoz!
Molnár Zsolt, Kecskemét

SUPERCARS (64)

Kezdéskor 20000 fonttal a zsebünkben állunk az utcán. Szemben az autó-shop (sales office), előttünk három kocsi. Ezek közül vásárolhatunk, persze, ha van annyi pénzünk. (A fehér kocsi a legjobb, és a legdrágább.) Balra a garázs van, itt vehetünk különböző dolgokat a tragacsunkhoz, úgy mint: ENGINE — motor; TYRES — autógumi; BODY — karosszéria; FUEL — üzemanyag (nem árt, ha van belőle); HIGH SPEED — egy kis extra sebesség; SPIN ASSIST — forgássegítő; SIDE ARMOUR — oldalburkolat; FRONT MISSILE — első rakéta; REAR MISSILE — hátsó rakéta; TURBO CHARGER — turbófeltöltő; RETRO — fék; POWER STEERING — a kormányozhatóságot segítő eszköz;

A Sales Office-ba az ENTRANCE (bejárat) feliratú tábla alatt juthatunk be. (PRESS FIRE). Ha nincs pénzünk kocsira, akkor a nyakkendős kis emberke elküld azzal, hogy majd akkor jöjjünk vissza, ha megnyerünk egy futamot. Egyébként ez a fickó a prg. legszebben kivitelezett része.

Futamok:

A kezdőképen kiválaszthatjuk, hogy melyik pályán törjük össze autónkat. Érdemes az elején kezdeni, mert rövidek a pályák, és nem kell minden verseny után költekeznünk.
Alul láthatjuk sebességünket (SPEED), helyezésünket (POS 2/4), a körök számát (2/5) és a 'nemárthavanbelőlük' rongálódását (folyamatosan elfeketül).

A száguldósabbak használják a 'Q' billentyűt, mert így függetlenül helyezésünktől nyerünk 20000 £-ot, s így hamarabb vehetünk új kocsit.
A pályán különböző akadályok vannak: pl. zöld olajfolt, amin kissé megpördül a kocsink (na meg a többi is), no meg egy bokorszerűség, amire ha ramegyünk, lelassulunk egy kicsit.
Ha mind a (tíz) kilenc pályát teljesítettük, új LEVEL-re (majdnem talált) kerülünk. A pályák (ez külön van) ugyanazok, csak több az ellenfél, és több körös a verseny. Na és persze több a pénz is. Ha teljesítettük a pályát, megtudhatjuk helyezésünket, maximális és átlagsebességünket, és hogy mennyi pénzt nyertünk. **HoJo**, Szombathely

Elsősegély

C64

Hausman Laci (HLP INC) Budapestről kedveskedik egy TRANSWORLD tippel. Rögtön az első napon minden pénzünket fektessük részvényekbe (a legdrágábbat vegyük, mert ez emelkedik a legtöbbet). Ezután vegyünk ki 20-30 nap szabadságot és utána nézzük meg mennyit érnek a részvényeink. Ekkorra a sajátunk max. 17-et fog érni. Vegyünk minden pénzünkből ilyet, és kérjünk a banktól 60-80000-et (csak ha a pénzünk 100000 felett volt). Amikor megkapjuk, ezen is vegyünk saját részvényeinkből (ha még nem emelkedett), és várjunk 1 napot — s lássunk csodát.

Silverstar-nak üzenem, hogy az USAGI tényleg tök jó, de nem kell hozzá **ITBIVFVKR**, csak egy sima F. Azt sem muszály a HIGH SCORE táblába írni, meg lehet nyomni bármikor. **®ED**, Pomáz city

---

A RICK DANGEROUS II-ben jó szolgálatot tesz a 'tűz+le' kombinációval lepakolható időzített bomba. Ha a bombát menet közben rakjuk le, vagy átlósan húzzuk le a joy-t, a bomba csúszni kezd, és mozgás közben robban fel. Ez sokszor megkönnyítheti a dolgainkat, sőt vannak helyek, ahol csak így lehet továbbjutni. Játék elején ki lehet választani a kezdőszintet, de a játékot csak az elsőnél kezdve lehet végigjátszani. (Save nincs, szóval ez kib...ás. **(Kibabrálás? - CoVboy) ®ED**, Pomáz city

---

Hello CoVboy! Itt van egy kiss trükk a CURSE OF THE AZURE BONDS-hoz: REMOVE-oljuk a karaktereinket. A program "B név" nevezetű file-ban tárolja a karakter adatait. Ez a memóriában a $7C00-$7E44 címen helyezkedik el. Monitorral, vagy cartridge-zsel mindenki kedve szerint beleírkálhat.
Izgalmasabb címek:
Pénzéheseknek: $7CBD-$7CBE — silver; $7CBF-$7CC0 — electrum; $7CC1-$7CC2 — gold; $7CC3-$7CC4 — platinum; $7CC5-$7CC6 — gems; $7CC7-$7CC8 — jevelry.
A tulajdonságok (erő, stb.) két helyen is megtalálhatóak: $7C14-től és $7C65-től kezdve. Ezeket a megváltoztatáshoz mind a két helyen át kell írni. Lehet velük kísérletezni, de ne essünk túlzásokba!
Végül a legfontosabb: $7CE8-$7CEA: experience points. Jó nagy számot (néhány millió) beírva nyugodtan mehetünk szintet ugrani. Sajnos egyszerre csak egyet lehet. A módszernek egy hibája van: kevert tulajdonságú karakternél nem nagyon (azaz sehogy sem) akar összejönni a dolog.
Na bye: **Molnár Zoltán**, Nyírlövő

Benke Gábor Jászberényből a LAST NINJA III-ban tud tippet arra, hogy lehet a folyami rózsánál gyorsabban átjutni: belépés után autofire-ral próbáljunk ugrálni.

Egy cheat-et szeretnék közölni a nagyérdemű CoV rajongókkal a FIGHTER BOMBER-hez. Ha a repülő felfegyverzésénél 7 Maverick-et és 4 bombát teszünk a gépre, akkor az akciónál 16 Maverick-ünk, 9 Sidewinder-ünk (!) és 4 bombánk lesz! Üdv: **Páricsi Szabolcs (MoC)**, Nagycserkesz

---

Egy tippet adnék azoknak az embereknek, akik kedvelik és sokat szenvednek a FIST II. c. programmal. A tipp a következő: az unszimpatikus bácsikat úgy lehet elkerülni, hogy miután utolért bennünket a képernyő és jön velünk... (sajnos ezt másképp nem tudom mondani/ill. írni). Szóval próbáljuk csak ki! Menjünk be pl. egy barlangba és gyerünk ki, majd 3-4 másodpercet kell egy helyben gyalogolnunk és csak ezután megy tovább a képernyő. Tehát ezután (húzzuk a joy-t jobbra vagy balra) lehetőleg ne fel és ne le (és közben nyomjuk meg a '**RESTORE**' billentyűt), aminek eredményeképpen a csávó megáll, de a háttér és a képernyő megy tovább és az ellenség nem tud megjelenni. Happy End. Ez a kis "csalás" idáig 3 féle FIST II-n jött be nekem (a gyárin is!). Üdvözlétünk: **ZamZara (Demjén Márk)** és **ZamZara II. (Noname)**, Budapest

---

Szigethy Ferenc Budapestről elárulta nekünk, hogy a POWER AT SEA c. programban akkor kell bombázni, ha a célkereszt világosra vált. Kôszi.

Hery (Herczeg Ferenc) Újszászról egy Action V6.0 cartridge tulajdonosa. Most elmagyarázza nekünk, hogy a STREET ROD c. játékban az 1940 CHEVROLET árát (ami 2865 $) hogy változtat-hatjuk meg 1 $-ra: Lépjünk be a MONITOR-ba (m). Számítsuk át az árat: 2865 $ = $0B $31. $0B = 11; $31 = 49. 11 * 256 = 2816; 2816+49 = 2865. Tehát 0B 31. Keresés: H 6000 7000 0B 31. A gép erre: 64A8. Átjavítás: M 64A8. A két első számot át kell írni pl. 00 01, így az autó ára 1 $ lesz. Újraindítás: G (vagy x, 77). Ja még egy trükk az Action-höz: Ha egy cool ké-pet ki akarunk nyomtatni, akkor előfordulhat olyan eset pl., hogy a képernyőn maradnak fagyasztás után a sprite-ok. Ha ez nekünk nem kell, akkor monitor: IO, majd a felső 2 sort írjuk át 00-ra! X és már el is tűntek!

Black Asp pápai olvasónk egy pár C64 poke beküldésével gyarapítja az Elsősegély rovatot:
Teenage Mutant Ninja Turtles: POKE 53774,0 — örök energia
Hostages: POKE 36662,0 — sérthetetlenség
Satan 1: POKE 45689,0 — örök energia
Satan 2: POKE 44801,182 — örök energia
Total Recall: POKE 43401,201 — sérthetetlenség: POKE 25360,0 — örök idő

Varga Viktor Miskolcról elküldte nekünk a THUNDERHAWK c. program szintkódjait:
1: —; 2. BACKROOM; 3. CANARY; 4. FUNPOLE; 5. OO ERR; 6. NOT ARF; 7. OBVIOISE; 8. STEVE; 9. CHANEL; 10. BANANA; 11. RELIEF; 12. ZONE ZZZ; 13. MISHUN; 14. FLOPPIES; 15. POWER ON; 16. BUG KILL; 17. PORSCHE; 18. NO DOE; 19. AUTOFIRE; 20. U FURE

Hello CoVboy! Adok egy kódot a GHOSTBUSTERS c. programhoz, melynek segítségével 150200 dolcsit (dollárt) nyerünk. A kód: (NAME)NEV:MARTIN; ACCOUNT:YES; ACCOUNT NUMBER: 02203505. Persze ezt futtatás után kell beírni. Nekem ez mindig bevált! Hello! **Ambrus Péter**, Kaposvár

---

Varsányi Viktor Isaszegről a NAVY MOVES II. c. programhoz küldött be egy kis tipphalmazt: A játékot amikor elkezdjük egy kis tengeralattjáróból kiugorva, behatolunk egy nagy tengeralattjáróba. Ekkor nyírjuk ki a szürkeruhás tiszteket és vegyük el tőlük a kódokat (a kódokat írjuk fel valamire, vécépapír is megteszi). Írjuk fel a tisztek nevét is, mert később szükség lesz rá. Ballagjunk el egy terminál-egységhez, és írjuk be: STOP ENGINE (Gépház állj), utána adjuk meg a kért kódot (ezt a tiszt nevéből lehet megállapítani). Utána írjuk azt, hogy: EMERGE (felmerülés), ezt is kóddal kell. Majd elballagunk a reaktorhoz, aminek az ajtaját az OPEN DOOR utasítással és az ezt követő kóddal tudjuk kinyitni. Ezután hívjunk segítséget: TRANSMIT, majd egy idő után: OABERBYAMD. Ezek után bemegyünk a reaktorhoz, berakjuk a bombát és szép lassan (gyorsan) elballagunk a tengeralattjáró tetejéhez, és kimászunk. Egy kicsit várunk, majd megtekinthetjük a bomba robbanását.

Sándor Tamás Győrből az ELITE témához szeretne hozzászólni: A gyorsabb meggazdagodás gondolatát célul kitűzve magunk elé, nézzünk körül a térképen (4.)! Ha keresgélünk egy kicsit, találhatunk pár olyan bolygópárt, amelyekben a bolygók 0,8 fényévnyire vannak egymástól. Sokkal kevesebbet kell üzemanyagra költenünk. Mielőtt elindulunk felé, nézzük meg nem anarchia-e, ugyanis ha ott jövünk rá, akkor már késő. Ahol én vagyok, a Geisgeza és Arexe bolygók társaságában az egyiken 67,5-68,2 áron tudunk computert venni, ezt el tudjuk a másikon 100-102 között passzolni. Visszafelé célszerű food-ot és textilt felpakolni, így fedezhetjük a tetemes üzemanyagköltséget, így hamar összerakhatunk némi money-t.

AMIGA

Shaby Százhalombattáról olvasta a CoV 18-ban a SPEEDBALL 2 c. program leírását. Ehhez van hozzáfűznivalója:
Amigán játék közben gyömöszölj a drive-ba egy formatted floppy-t és a lassítás (replay)/visszajátszás alatt az '1'-'9' számbillentyűkkel lementheted a gyönyörű gólocskádat...

Hi! Már megint én vagyok, és íme a LEMMINGS kódok (a múltkor itt hagytam abba):

(TRICKY)
11 CCKJOMIJEY
12 IKHMOMCKEW
13 OJOLICCLEN
14 JOLICOOMEK
15 OLICEKLNEP
16 DMCIJNMOEP
17 MCAOLMDPEL
18 CINNMDMQEV
19 CAJJLFMBFY
20 IJJLFMCCFR
21 OHLFMCCDFP
22 ILFMCINEFW
23 LFMCEKLFFT
24 FMCIKLLGFY
25 MCENLLFHFY
26 CKNMLNIIFV
27 CCJKMFMJFV
28 IKHMFMCKFJ
29 OHMFMCCLFY
30 JMFMCKNMFS
(TAXING)
01 MFMCAKLNFY
02 FMCMKLMOFV
03 MCENLMFPFR
04 CKNOMFMQFL
05 GEKKNMHBGX
06 MKHNLHGLGM
07 NHLDLGADGO
08 HLDLGOOEGO
09 LELGCJNFVG
10 DLGKJNLGGN
11 LGANNLDHGY

By! **Faragó Zoltán**, Mindszent

Bodnár János Debrecenből 2 db. AMIGA Cheat-tel teszi gazdagabbá a CoV-ot és az olvasókat:
PRINCE OF PERSIA: A második pálya teljesítése után csak a '**CAPS LOCK**'-ot és az '**L**'-t kell megnyomnunk a további pálya-ugrásokhoz.
ELIMINATOR: A pályakódok a következők: AMOEBA, BLOOOP, CHEEKI, DOINOK, ENIGHA, FLIMPE, GEEGEE, HANDEL, ICICLE, HAMMIN, KIKONG, MIKADO. Az örökélethez: LAPDOG.

Csibra Gergő Mosonmagyaróvárról az OOOP'S-UP első 100 szintjének kódját küldte el:
1. P081; 2. DKS1; 3. 3OFS; 4. FL59; 5. Q058; 6. FA20; 7. 5F63; 8. CKD4; 9. NF05; 10. D04G; 11. 40V8; 12. FDL0; 13. V03D; 14. 49F8; 15. WAQD; 16. X038; 17. UU09; 18. 40FJ; 19. X03C; 20. DK49; 21. G8LD; 22. P49X; 23. A0A5; 24. 39VS; 25. XP34; 26. F35C; 27. CXE5; 28. 32H4; 29. PD30; 30. 10F4; 31. D947; 32. FD4G; 33. DK48; 34. 206G; 35. DK39; 36. DGLO; 37. D049; 38. 6P05; 39. F049; 40. 4G7H; 41. XPE5; 42. UP9F; 43. AQ1Q; 44. SQ46; 45. VE96; 46. X94B; 47. E114; 48. D824; 49. 84DS; 50. S04L; 51. FOR0; 52. 2FF7; 53. R4KG; 54. 39GH; 55. PWQ4; 56. OEP5; 57. R4G6; 58. MF03; 59. QW75; 60. MC90; 61. 0OT8; 62. T127; 63. W3RE; 64. 905W; 65. TRP2; 66. 6GI3; 67. REWQ; 68. IPOU; 69. HGF6; 70. FUK0; 71. 30RT; 72. JUEE; 73. MIRO; 74. GULU; 75. SUG8; 76. R2T7; 77. TUP8; 78. KOP9; 79. DIWI; 80. EB01; 81. SA3A; 82. S4A9; 83. LA8D; 84. MUE0; 85. ER7E; 86. NEPT; 87. W8GA; 88. PI31; 89. 2I10; 90. A234; 91. X3Q1; 92. NEC1; 93. GUF7; 94. A3K9; 95. C5J0; 96. JH90; 97. JUBI; 98. V069; 99. T8OO; 100. 4799;

Hello CoV! Észrevettem, hogy néhány úriember a CoV-nak cheat-eket küld. Hát akkor, mivel én ELITE rajongó vagyok, most egy kis ELITE cheat következik. Sajnos a trick csak Amigán jó.
Step 1: Insert ELITE (PLease Wájt Láding)
Step 2: ENTER CODE WORD: Na erre a kérdésre válaszoljunk: SARA
Step 3: Play Game
Step 3,5 (Step 2x1,75): Ha baj van nyomjuk le a numerikus "KEYPAD"-en a csillagot (*).
Itt egy zsák számot kapunk.

Hogy ezek mit jelentenek:
23 - 02 large cargo bay
(beütjük 23 + '**RETURN**', majd 02 '**RETURN**')
24 - 01 ECM
32 - 01 Docking comp.
28 - 01 Beam laser
26 - 01 Pulse laser
38 - 01 Military laser
2F - 01 Energy bomb
3F - 01 Cloacking Device
34 - 03 Galactic Hyperdrive
3C - 01 ECM jammer
2C - 01 Escape Capsule
79 - 01 Platinium
75 - 01 Gold
4C - 01 Slavet
21 - 0X x db. Missile
8C - 01 Thargoid documents
58 - 01 Narcotics
88 - 01 Unhappy refueges (jó vicc mi?)
Na ennyi elég. Szép dolog a kreativitás.
Ja! Nyomd le az '**ESC**'-et a módosítások után. Aki ezután se képes végigjátszani, az egy nagy MARHA (lásd átlag MALENYKIJ GETTÓ GFXs).
Step 4: CONGRATULATIONS!
A mielőbbi viszontlátást! **Újhelyi Zoltán** (NEWLOCAL/VIP), Budapest

---

Black Asp Pápáról egy csokor Amiga CHEAT-tel szolgál:
NAVY MOVES: a kettes pálya kódja 786169;
HAMMERFIST: A HIGH-SCORE táblázatba TEACH-t vagy TNAW-ot írjunk.
Az '**F7**' pályát vált.
DEFENDER OF THE CROWN: Amikor a második disc töltődik, tartsuk nyomva a '**K**' billentyűt. 'Örök' lovagokat kapunk.
ATOMIX: Nyomjuk meg a '**HELP**'-et, hogy jelszó módba kerüljünk. Ezután írjunk be TIME-ot az örök időhöz.
APB: a HIGH SCORE táblába ALF-ot írjunk.
BEVERLY HILLS COP: a nehézség-állító képernyőn írjuk be: MELLIE.

Szia CoVboy! Az egyik számban — a POWERMONGER-nél — megjegyezted, hogy sikerült-e már valakinek a bal alsó szigetet meghódítani? Nos, az öcsémnek sikerült. Úgy gondoltam elküldöm, hogy hódította meg: Ezen a szigeten csak pirosak vannak. Van kb. 4 vezér, de az emberek csak 1 vezér alatt egyesülnek, így kb. 120-200 emberük lesz. Csak katapulttal lehetne legyőzni őket. A játék elején irdatlan mennyiségű kaját kell szerezni (kb. 5-6 ezer egység), ezt a magányos vezérek és a birkák kinyírásával. Ha már a nagy seregük minden várost elfoglalt, akkor letelepednek pihenni és nem mozdulnak. Ezt kihasználva foglaljuk el a legalsó őrtornyot a térképen, erre ő újra kel újra elfoglalni azt. Mi a sziget legfelső erdős kis falujába vonuljunk, de ne foglaljuk még el. Ha eljön a tél, a seregek sokkal lassabbak, ezért amikor elkezd esni a hó, foglaljuk el a várost, és kezdjünk katapultot gyártani. Az ellenséges sereg közben felkerekedik elfoglalni a várost, de nagyon messze van-nak, és nagyon lassan jönnek. Általában sikerül legyártani a katapultot. Ezután már csak a megfelelő terepet kell kiválasztani a csatához, úgy hogy a vezért találjuk el lehetőleg a katapulttal. A továbbiakban már egyszerűen csak a szigetet kell majd elfoglalnunk. Tisztelettel: **Molnár Péter**, Szolnok

Plus/4 sarok

PIRATE

Nekiálltam adventour-kálni, s belebotlottam egy újabb csodába. Ez most angol nyelvű, kell a változatosság... (...vagy jó lenne, ha lenne):
Kezdéskor londoni lakásunkban vagyunk, pár cuccal körülvéve (GET BOTTLE, GET CRACKER, GET SNEAKER). Akkor lépcsőzzünk egyet (CLIMB STAIRS), a helyiségben (GET BOOK) — máris itt egy átjáró, persze csak eddig volt titkos (GO PASSAGE, E). Egy padlásszobába jutottunk — (OPEN BAG, GET MATCHES, GET TORCH), és menjünk vissza (2 x W), nyissuk ki a könyvet és olvassuk el (OPEN, READ BOOK); a varázsszóra volt szükségünk... másszunk ki az ablakon (GO WINDOW) és itt mondjuk ki: "YOHO" (=SAY YOHO) — szép példát láthatunk a modernizált közlekedési formára — megérkeztünk a kalózok szigetére. Akkor váljunk meg egy-két cucctól (DROP BOOK, SNEAKERS, CRACKER) és (E). INFO: egy mező és egy kunyhó. Menjünk be: (GO SNACK) és vegyük fel az üveget... SORRY! Tegyük le az üveget (DROP BOTTLE) — a kalóz baby kora óta ilyenre vágyhatott. Elrohan vele. O.K. mi is menjünk ki (W), majd menjünk fel a dombra (E, GO HILL), és a sziklarésbe (GO CRACK). Sötét van, de mintha lenne FUCK!lyánk, tehát... (LIGHT TORCH, HET SAIL, GO SHED, GET WINGS, GET HAMMER — nem M/C HAMMER, vagyis NEM SZÍ HAMMER) és (N, GO CRACK, D, UNLIGHT TORCH, DROP TORCH, DROP MATCH)... megint sötét lett. Most vissza a partra (2 x W), itt (DROP SAIL, WINGS, GET BOOK, SNEAKERS). Játsszunk közlekedőedényt — (SAY YOHO), azután (GO WINDOW, D, PULL NAILS, GET RUG) — stuffként itt egy kulcs (DROP RUG, GET KEY). Menjünk a padlásra (CLIMB STAIRS, GO PASSAGE, E). Az alvó kalózt keltsük fel, azután vegyük el az üveget (WAKE PIRATE, GET BOTTLE). Közlekedés #3, menjünk a szigetre (2 x W, GO WINDOW, SAY YOHO). Szokásos pakolászás (DROP BOOK, SNEAKERS, NAILS, HAMMER, GET WINGS), majd (GO LAGOON, N, GET WATER, GET FISH, S, 3 x E, GET TORCH, WATCHES, LIGHT TORCH, GO CAVE, D)... itt etessük meg a krokodilokat (gy.k.: egy barlangban kolbászolhatunk, ahol (lent) néhány krokodil található, és nagyon éhesek, szóval...) — (DROP FISH), így már mehetünk is (UNLOCK DOOR, DROP BOTTLE, GO HALL, E, GET LUMBER, GOSHE, GET SHOWEL, 2 x W, GO PIT, U, W) — barlangbejárat: (UNLIGHT TORCH, DROP MATCH). Akkor most menjünk a kunyhóba... (W, GO SHACK)... nyissuk ki a ládát (UNLOCK CHEST, EXAMINE CHEST, GET PLAN, MAP, 2 x W, DROP PLAN, GO LAGOON). Mászkáljunk, míg itt nem lesz a horgony. Akkor (DIG ANCHOR, GET ANCHOR), ássuk ki és menjünk vissza a partra, ugyanis hajót fogunk gyártani lazán (MAKE SHIP). YO!, akkor "húzzunk magunkra" pár tárgyat (GET HAMMER, CRACKER, DROP WINGS, KEY) és keressük meg a papagájt, amely valahol a szigeten tartózkodik. Ha megtaláltuk (GET PARROT, GO SHIP, SET SAIL) — amennyiben a kalóz azt mondja, hogy várjunk, akkor tegyünk eleget a kérésének (=WAIT) és utána (GO BEACH). A kincses szigeten vagyunk (innen jut eszembe, valaki volt olyan TOOLZOO BOY, hogy beküldte a *Treasure Island* leírását/térképét a CoV #14 — Plus/4 sarokba... ki volt az a bunkó? Ld. LSI 100+4/1) — ilyenkor az értelmes játékos megteszi az elvárt lépéseket — (DIG)... találtunk egy üveg rumot, hm... (S) — temető, alvó kalózzal, akivel természetesen a szokásosat tesszük (WAKE PIRATE), azután (E)... mező. Meg kellene LOOK-olni a térképet... "WALK 30, DIG" — kapjuk az INFO-t... O.K. (READ MAP, WALK..X30, DIG), ha mindent jól számoltunk, akkor egy fadoboz a jutalom (OPEN BOX, GET SAMP). Hirtelen felindulásból húzzunk a kolostorba (GO MONASTERY, DROP PARROT) — az itt vízszintesen elhelyezkedő kígyót a papagájjal intézzük el... azután (DROP CRACKERS, GET DUBLEONS). Vissza a lakásba (2 x W, GO SHIP)... úszkáljunk, s végül (GET BOOK, SNEAKERS, SAY YOHO, GO WINDOW, D, DROP DUBLEONS, STAM). Már csak egy lépés van a vidám formattálásig (SAY SCORE)... 100 %

Jahny Manow of Jahny CREW©®™, Budapest

DEFENDER OF THE CROWN

Ez nem vicc kérem; a hősi C=ommy 64-es program frissen átnyomatva Plus/4-re!!! Előljáróban annyit, hogy akinek nincs meg, vagy egyáltalán nem volt meg a 7.0-8.0-ás verzió (mivel az ennél gyengébbekkel nem érdemes játszani!) — az írjon (válaszbélyeget is mellékeljen!!! — tehát...), felveszem programéhes adathordozójára; **Cím:** *Jahny of Jahny Crew©®™ — Simon János, Budapest, XIV. Thököly street 146/B. 1145. Tel.: 1636-971.*
Előljáróban annyit, hogy ez egy stratégiai játék (azt hiszem ilyen még nem volt +4-en!), tehát aki az *ELITE*-t csak a lövöldözés miatt kedveli, az húzzon tovább... persze próba-szerencse.

Nos, akkor a kerettörténet...

Angliában minden COOL! A nép boldog, semmi viszály, stb, stb... mignem az öreg király kipusztul (*Oroszlánszívű Richárd* lehet a kis huncut, mivel Robin Hood — mint "ÖREG BARÁTUNK" — alakja néha feltűnik a játékban...), s ekkor-tól kezdve a 60 legnagyobb földesúr állandó civakodásban él. Amelyik győz — esetleg szövetségeseivel egyetemben és segítségével — az lesz a király...

Ekkor csöppenünk bele a történetbe...
Szépen megrajzolt kép következik; a sherwood-i erdőben beszélgetünk — tábortűz mellett — az öreg *Robin Hood*dal... nagyon idillikus. Röviden: *"Meglátogatod Robint, öreg barátodat. (Ő) azt mondja, felkínálom segítségemet... ha kell, katonákat is adhatok! Elbúcsúzol és elveszted az ütközetet!"*
Tehát az egyik földesurat irányíthatjuk a játékban. A hat földesúr:

1. **GEOFFREY** (plusz)
2. **EDMUND** (csillag)
3. **CEDRIC** (pepita négyzet)
4. **WILFRED** (tömör pont)
5. **REGINALD** (üres pont)
6. **RICHARD** (káró)

A játék menüvezérelt. Irányítása:
C64 — JOY 2.
Plus/4 — JOY 1.
'W' - le
'3' - fel
'4' - jobbra
'A' - balra
'SHIFT' v. **'SPACE'** - tűz

Főmenü:

1. **Modify status**
   Kiválaszthatjuk, hogy kivel akarunk lenni, melyik földesúr szerepét vállaljuk el. Mivel 6 földesúr van; ezért hatan is lehet játszani (ha kevesebb, akkor a többi földesurat a gép irányítja).
2. **Modify friends**
   Megválaszthatjuk barátainkat; Őket nem kell legyőzni. 3 oszlop van — a szövetségeseknek egy oszlopban kell lenniük.
3. **Start again**
   Teljes újrakezdés (minden visszaáll a kezdeti értékre).
4. **Speed**
   SLOW: Végignézhetjük a csata menetét
   FAST: Nem nézhetjük végig a csata menetét
5. **Continue**
   Elkezdhetjük (folytathatjuk) a játékot... ha elkezdtük, akkor a következő menübe jutunk:

Menü

1. **Transfer forces**
   MOVE ARMY (hadsereg mozgatása)
   TAKE/GET SOLDIERS (az aktuális mezőre léphetünk, ill. felvehetünk katonákat)
2. **Buy army**
   SOLDIERS (katonákat vehetünk; 1 katona = 1 pénz)
   CASTLE (kastélyt építhetünk egy már elfoglalt pozíciónkra 20 pénzért. Ha erre még egyet építünk, akkor vár lesz belőle!)
3. **Dotins**
   Vissza a főmenühöz.
4. **Help**
   A gép lép helyettünk.

- A játék alatt mindenki léphet egymás után.

- Amennyiben lefutott egy kör, akkor az adót befizetik a területeinken élő népek — az adó területenként változik, egy terület a rajta lévő számot adja le.
- Legyőztek abban az esetben:
  - ha kitúrtak a várunkból
  - ... vagyis elfogytak a katonáink...
- ...és a várunkat is elveszítettük. Ha azonban szereztünk egy másik várat, akkor átköltözhetünk oda.
- Néhány esetben a szövetségesünk helyett és léphetünk.
- A terület mindig olyan színű, mint amilyen a rajta tartózkodó színe és a szimbóluma.
- STRATÉGIA: Egy idő után úgyis ki fogunk alakítani egy megfelelő stratégiát... de:
- Alapvetően megfelelő stratégia a katonák tömeges vásárlása és elhelyezése — a birodalmunk központjától kifelé növekvő tömegben. Nagy veszteség esetén a kisebb létszámú seregeket összevonhatjuk és lecsaphatunk az ellenségre... v. esetleg bevonulhatunk velük a központi várunkba is, védekező stratégiát alakítva...
- A határaink szélén kastélyokat, majd várakat építünk — innen rohanunk i területeket foglalni. Egy erős hadsereget kell a központban tartani, egy másik erőset pedig a portyázásokra.
- Egy csatában kimerült seregre gyorsan lecsapva újabb terület lehet a miénk...

Ha esetleg sokat tököltünk (v. a többiek csinálták ezt, s mi közben sok területet foglaltunk) —, s nincs több foglalnivaló, akkor a legtöbb területű központja villogni kezd, s megjelenik az "IS THE KING" felirat, megkoronázva az új királyt. Robin gratulál! Mindenki boldog — kezdhetjük elölről...

Nagyon töki játék ez, kérem. A képei szépen lettek megrajzolva (hm... mind a 4:... két csatakép, amikor pár katona egy várat kuksol egy kőhajító barátságos társaságában — egy kép, amikor Robinnal dumcsizunk, és egy látkép a várból; a foglalások esetén — a kőhajítógépes fickók aktívak voltak...), a játék menete gyors és intelligens (...a 7.0 és a 8.0 verzió. Egyébként a kazettás C=ommy 64-es verzió jóval lassabb és sokkal hülyébb, mint a Plus/4-es).

Végre, egy stratégiai játék ezen a teknőn!

Jahny manow of JAHNY CREW©®™, Budapest

TEXT'N PICTURE EDITOR

Általános szöveg- és rajzszerkesztő;
Ez egy isteni felhasználói program; nagyon sokoldalú. Képes 4 féle betű üzemmódra és saját magunk készítette rajzok, díszítések is kerülhetnek az irományba... Ugyanis képes valódi grafikus ábrák készítésére..., habár '87-ben készült.

A levél-irat elkészítéséhez egy százsoros, soronként 50 karakteres szerkesztőterület áll rendelkezésünkre. Ebből képernyőnként 21 sor, soronként 35 karakter látható; a többi részen — fent és baloldalt — ikonmenük vannak. A felső az általános célokra szolgál, az oldalsó a grafikai szerkesztéshez használható. A kurzorvezérlő billentyűkkel a szöveg bármely (tehát grafikai része is) elérhető. A megfelelő ikont a kurzorral választhatjuk ki (ilyenkor nyílra vált), a '**SHIFT**'-tel pedig aktivizálhatjuk. És most nézzük a két üzemmódot:

TEXT - szöveg
A számítógép szövegszerkesztőjéhez hasonlóan használhatók az '**INST/DEL**' és a '**RETURN**' billentyűk. A '**HOME**' a képernyő, a '**CLEAR**' az irat kezdőpozíciójára állítja a kurzort. A nagybetű-átváltás a "szokásos" '**SHIFT**'-tel történik, a '**C=**' pedig az ékezetes karakterek használatát teszi lehetővé. Mód van négyféle betűtípusra, ezeket vagy a felső ikonmenüből választhatjuk ki, vagy az '**F1**','**F2**','**F3**' és '**HELP**' billentyűkkel; ekkor magyar, cirill, görög és az index (írógép) üzemmódba térhetünk át. A '**CONTROL**' egyszeri lenyomására a képernyő egy sora a papíron középre, ismételt lenyomására a papír jobb oldalára kerül...

PICTURE - grafika
Először is be kell lépnünk a kurzorral a felső ikonmenübe és ott aktivizálni kell a '**KÉP**' ikont. Ha ezt megtettük, akkor menjünk a szabad szerkesztőterületre, s a '**RETURN**'-nel soronként jelöljük ki a grafikai területet, ezt akkor jobb és bal oldalról egy vastag vonal fogja határolni... most már átmehetünk a bal oldali ikonmenübe, a grafikai parancsokra is. Ismertetem az itteni funkciókat (aktív: '**SHIFT**'):

RADÍR: a grafika javítására szolgál; az éppen aktuális ceruza ill. toll 'hegye' (pl. pont — vékony, vastag, szórt stb.) lesz a radír...
ÍRÁS, TOLL és TINTÁSÜVEG: írás bekapcsolása, az éppen aktuális ceruza ill. toll 'hegye' lesz a grafika alapja.
CERUZA: rajzolás; ld. ÍRÁS
'A' BETŰ: írás; a grafikus képbe írhatunk a karakterkészlet éppen aktuális betűtípusával... ld. TEXT/ négyféle betűtípus;
EGYENES: egy pontot kijelölve (**SHIFT**) a képernyőhatáron ill. szerkesztési (grafikus!) határon tetszőleges egyenes húzható. Felvitele az újabb '**SHIFT**' megnyomására történik.
GÖRBE: egy sugárpontot kijelölve (**SHIFT**) végtelen sok egyenes húzható egymás végpontjaiból. **(Lehet, hogy így készült a CoV 1 címlapjára a ninja lába? — CoVboy)**
TÉGLALAP: bal felső és jobb alsó pont-jait kijelölve (**SHIFT**) egy mezőt (**BOX**) kreál nekünk a szerkesztő.
KÖR: egy pontját — középpontját és a sugarát meghúzva és kijelölve a két pontot (**SHIFT**) egy kört kapunk.
NYÍL: visszatölti az utolsó letörölt ábrát.
OLLÓ: kivág egy '**TÉGLALAP**'-kijelölés módszerrel definiált '**BOX**'-ot a rajzból. Ez inverz lesz; és továbbra is használható.
VÖDÖR: letörli a grafikus képernyőt;
'J' PONT-ÁBRA: különféle ceruza, ill. toll 'hegyek'-et kaphatunk;
SZÓRÓFEJ 1-2 (P.P. és P.F.): ugyanúgy 'hegy', mint a pontok, de ha sokáig nyomjuk a '**SHIFT**'-et, akkor sűrűbb lesz a szórás. Az '1'-es szórófej vékonyabb és ritkább.

És most a kiegészítés:

- Az ábra kilóghat, de a határ a grafikus szerkesztési terület!!!
- A felső; parancs ikonmenüben a
  KUKA: teljes tártörlés;
  KÉTIRÁNYÚ VASTAG NYÍL: gyors mozgás a sorok között fel és le;
  PRINTER: a tár kinyomtatása...
  ADATHORDOZÓK: (kazetta...ill. magnó és egy disk): adatkimentés, a tár kimentése kazettára és lemezre;

Jahny manow of JAHNY CREW©®™, Budapest

TIPPHALMAZ

ELITE berhelés
Ha neadj'isten, CHEAT-ekhez akarunk jutni, akkor bele kell kotornunk a programba... valahogy így:

```
monitor
A3635 BRK
X
RUN
```

kiakadás után...

```
.262E x1 x2 x3 x4...
.2627 y1 y2 y3 y4...
.2634 z1 ... z6
.263A z7 ... z12
.2640 z13 ... z18
```

x1 cím FRONT LASER
x2 cím REW LASER
x3 cím LEFT LASER
x4 cím RIGHT LASER

y1 cím CREDITS byte
y2 cím CREDITS byte
y3 cím CREDITS byte
y4 cím CREDITS byte

Legjobb a 97-es érték - Military laser!
Legnagyobb az FF-érték!

z1 - Food mennyisége
z2 - Textiles

z3 - Radioactives
z4 - Slaves
z5 - Liquor/wines
z6 - Luxuries
z7 - Narcoties
z8 - Computers
z9 - Machinery
z10 - Alloys
z11 - Firearms
z12 - Furs
z13 - Mineral
z14 - Gold
z15 - Platina
z16 - Gem-stones
z17 - Alien item
z18 - TRUBLE mennyiség
(az 1.küldetésben lévő)

Ezután már játszhatunk is... kissé könnyebb lesz!

Jahny of JAHNY CREW, Budapest

New Mucsi Jászárokszállásról Plusira küldött garantáltan működőképes örökéletPOKE-okat, melyeket saját maga keresett meg:

ATLANTIS: >2D3C EA EA
>3AC8 EA EA
BATTERY IVTX: PRICE 1$ ($ a lefelé nyillal)
CAVE FIGHTER: POKE 4022,220
DYNAMIX: Megatech-3
FIRE ANT: POKE 7199,226: POKE 7201,226
JETPACK: >1CF0 EA EA 4C F8 1C
TERROR BUBBLE/TIT: játék közben a CHEAT betűi egyszerre!!!
TOM THUMB: <Y> vagy <RETURN>
TUTTI FRUTTI: >1F50 EA EA EA
WILD WESTERN: >17D6 EA EA
XZAP: >2CFF F0
ZAGON WARRIOR: POKE 5642,255

Láttam az *IDŐLABIRINTUS* leírását a CoV 14-ben. Ezzel én is bibelődtem egy kicsit, és sikerült pár könnyítést elérnem. Aki akar, a BASIC programba közvetlenül is belepiszkálhat, de előtte egy kicsit monitorban is kell ügyködni.

Ha ezt választjuk, akkor betöltés után indítsuk el a programot, ha megjelenik a kezdőkép, akkor **RUN/STOP+RESET**.

A program a $300 körül ír át byte-okat, pl.: $302 és 303-on.

Tehát: >302 12 87 (RETURN)
>306 6e 8b (RETURN)
>30C 6a 89 88 8b 8b 8c (RETURN)

Ezután X (RETURN) és máris átírható bárhol a BASIC program.

Az 'e' változó az erőt jelöli.

Ha valaki nem szeret a gépi kóddal bajlódni, akkor a következő POKE-okat javaslom, amiket a játék elindítása előtt kell beírni:

POKE 19990,E : Feladat elhibázása esetén babrál az erővel
POKE 24232,E: Ez is az erő fogyását küszöböli ki
POKE 24857,E: A térkép nézésekor az erő növekedésének állítása
POKE 25173,E: A falnak ütközés esetére

A következőket együtt lehet használni:
Ezek hatására a kulcs hordozója mindig látható a térképen.
POKE 24808,E: POKE 24809,E: POKE 24810,58
(Az E 48-tól 57-ig terjedő szám lehet.)
(Az erő növekedése = e-48-cal)

Az ismertetőben nem szerepelt, hogy a kapunál milyen szavak lehetnek. Na akkor lássuk: *COMMODORE, DATASETTE, FLOPPY, MONITOR, PRINTER*.

Akit nem érdekel, az ne olvassa el! Ja, mostmár késő volt szólni! **(Azért kösz! — CoVboy)**

Egyébként a *TREASURE ISLAND* POKE, amit közzétettek, nálam nem működött. Ezért keresgéltem a programban. Most íme az általam felfedezett POKE következik: POKE 6032,234: POKE 6033,234 (örökélet): POKE 6004,1 (hibázás után kard /tőr/ kerül a kezünkbe)

Csuti István, Egervár

Szabó Sándor Mezőberényből ugyancsak a *TREASURE ISLAND* Plusis verziójához küldött tippet. A játékban meg kell szerezni a kulcsot, utána a kincsesládát kell megkeresni, ezután szabad lesz az út a hajóhoz (belra középen), menjünk oda és akkor teljesítettük a feladatot, de vigyázzunk, mert ha megvan a kincsesláda, akkor megjelenik a főkalóz és megöl minket. Tehát ne sokáig álljunk egyhelyben (egy képernyőn), mert hamar megjelenik és követ minket...

Téringer László, Mezőfalváról küldött pár Plusi POKE-ot, reméli, hogy hasznát tudjuk venni, és érdemesnek találjuk közölni. **(Érdemesnek találtam, ám hasznát inkább a Plusisok veszik, nem Én — CoVboy)**:

APOLLO MISSION — POKE 12961,255
ATLANTIS — POKE 11580,234: POKE 11581,234: POKE 14988,234: POKE 14989,234
BANDITS — POKE 11100,226
BIG MAC — POKE 12992,234: POKE 12993,76: POKE 12994,201: POKE 12995,50
CYBORG — POKE 10692,220
DARK TOWER — POKE 8140,12
ENIGMA — POKE 8936,48: 8937,9
EXORCIST — POKE 6875,226
FIRE ANT — POKE 7199,226: POKE 7201,226
ICICLE WORKS — POKE 4540,255
INVADERS — POKE 10034,255
MAYEM — POKE 6624,234: POKE 6625,234: 6626,234
MEGA ZAP — POKE 9001,220
MONKEY MAGIC — POKE 10658,80 vagy 10656,173
MONTY ON THE RUN — POKE 11572,173 vagy POKE 11731,255
MR.PUNIVERSE 1.— POKE 12869,255
ONE MAN's DROID — POKE 6725,0
PUNCHY — POKE 4144,255: POKE 4234,234
ROBIN HOOD — POKE 8808,226: POKE 7345,x (x max. 4)
TREASURE ISLAND— POKE 4451,255
TUTTI FRUTTI — POKE 8016,220
YIE AR KUNG FU 1. — POKE 11168,0
YIE AR KUNG FU 2. — POKE 11181,0

Szabó Sándor Mezőberényből a *Királylány* c. Plus/4-es programhoz küldött pár tippet: Az ócska liftben egy zsebkendő társaságában vagyunk. Vegyük fel a zsebkendőt (VEDD ZSEBKENDŐ). A gombot hiába nyomkodjuk, a lift nem működik. Hogy jutunk ki? Kopogjunk, elég azt beírni: KOPO, utána MENJ. Ha felszedtünk itt mindent a fiókból is, akkor le is ülhetünk: ÜLJ FOTEL. Máris repülünk. Az erkélyről úgy juthatunk vissza, hogy NYIT ABLAK. Vizsgáljunk meg mindent. Ha a papucsot viseljük, akkor melegíti a lábunkat...

Ugyancsak **Szabó Sándor** tollából Mezőberényből egy csomó Plus/4-es POKE és CHEAT származik:

ARCANOID SKY (mindegyik részre jó): Betöltés után POKE 31218,x (ahol x = életek száma), utána RUN, RUN/STOP-RESET, G1200. Ha kireseteljük a gépet és utána elindítjuk G1200-zal, akkor arról a pályáról indulunk, ahol meghaltunk.
BURGER HOUSE: >1E4F AD (örök kukta)
CAPTAIN FIZZ: Aki tudja, hogy hogy kell a 2. pályán, azon a villogó színes csíkon átmenni, ill. hogy kell kikapcsolni, az írjon (CoVboy-nak!)
DOWN HILL: >1E74 20 70 DB (billentyűvel irányítható - ld. a *HARBOUR ATTACK*-nál)
GOLD RUSH: >1CD6 AD (örökélet)
HARBOUR ATTACK: >1991 20 70 DB (lehet billentyűvel is irányítani; FEL - '**3**', BAL - '**A**', TŰZ - '**SHIFT**', JOBB - '**4**', LE - '**W**')
HEXENKÜCHE: A föld alatt vannak olyan helyek, ahol olyan gyorsan mozognak a lények, hogy lehetetlen átjutni. Ilyenkor keressünk egy fáklyát a teremben és szálljunk rá! Ekkor az elalszik, és a szóban forgó annyira lelassul, hogy könnyedén átmehetünk. Azokat a lényeket is le lehet lassítani, amiknél át lehet jutni (azok kedvéért, akiknek nincs meg a *Bubble Works*, vagy még nem jöttek rá: a tűz 3 mp-ig való nyomásának a hatására lehet repülni is!)
IDŐUTAZÓ: >3ACA EA EA EA (örökélet)
KIKSTART: Ha a '3'-at és a '4'-et egyszerre nyomjuk pár mp-ig, akkor lehet választani, hogy melyik pályán akarunk kezdeni
MEGA ZONE: >12DA 20 70 DB (billentyűről is lehet irányítani: FEL - '**5**'; LE - '**R**'; TŰZ - '**T**')
PULSAR: >2671 EA EA EA AD (örökélet)
RÓZSASZÍN PÁRDUC: Indítás előtt >5EF8 x — az itt a piros, hol a piros játéknál (itt kapunk adatot) ennyiszer keveri meg a gép a négyzeteket. A normális érték: 0F
SKELBY: BASIC 59300-as sorban a végén LV=LV—1 helyett LV=LV—0 (csak akkor működik, ha a falnak mentünk neki)
SOLO: >1164 20 70 DB (billentyűvel irányítható)
SPACE 1999: >106B 20 70 DB (lehet billentyűvel is irányítani ('**0**'<—>'**6**', Tűz: '**T**')

>108F X, ahol X = életek száma
>1D6A AD (örökélet)

SPACE MISSION: >28A4 X (ahol X = kezdőpálya száma, max.8)

SPLITZ: >1029 x (x = életek száma) >1789 AD (örökélet)

SUMMER EVENTS: Billentyűvel is irányítható — ld,. *HARBOUR ATTACK* — Bicycling: >3A42 20 70 DB; Platform Diving: >2148 20 70 DB; Skeet Shooting: >2501 20 70 DB; Butterfly: >3197 20 70 DB

TŰZOLTÓ: >1355 AD (örökélet, csak az 1.pályán)

WALL: POKE 6738,x (ahol x = életek száma)

Németh Gábor Vecsésről a *"Plus/4 sarok nevű őrültségbe"* küldött egy tippet: *"hátha valaki még nem ismeri, avagy tipp a* ***GREMLINS****-hez"*. A tipp: Miután felvettük, vagy nem vettük Gizmót (úgyis követ, akkor meg minek?) Igazam van: "pressük" meg kétszer a "buttont". "Lookoljuk" kétszer a "drawert", és máris van egy "kitchen knifénk", és egy "spark igniterünk". Jól írtam a nevüket? Most menjünk fel vissza a dobálós szörnyikéhez, és egy "kill grem knife" paranccsal szoktassuk le arról, hogy a társaságunkban dárdákat hajigáljon.

Két megjegyzés a CoV 15-ben közöltekhez:

1) A nappaliban szó sincs távirányítású autóról, se slusszkulcsról, csupán egy valódi Peltzer féle távirányító, amelyre az egész konyha hallgat.
2) A "look plough" parancsra nem az a válasz, hogy "No controls etc.", hanem az, hogy: "I see controls etc." Egy kis különbség!

Molnár István Kecskemétről a Plus/4 gépek tulajdonosainak szeretne kedvezni az általa beküldött POKE-okkal:

ARENA 3000: >12BA 0 (örökélet)
BANDITS: >2B5C E2 (végtelen energia)
CAVE FIGHTER: >133A AC (örökélet)
EXORCIST: >1ADB E' (örökélet)
G-MAN: >2D28 60 (nincs meteor)
HEKTIK: >173F FF (örökélet)
KIKSTART: >28A3 E2 (örökélet)
LEGIONNAIRE: >1926 DC (örökélet)
LOCOMOTION: >119A EA (örökélet)
MAJOR BLINK: >1BD1 FF (eltűnnek a négyzetek)
MANIC MINER: >2AC7 B9 (minden pályán csak a kijárathoz kell menni)
PUNCHY: >1030 X (X = életek száma - 0-FF)
TRAILBLAZER: >2799 FF (örök ugrás)
TUTTI FRUTTI: >1F50 DC (örökélet)

Halmos János Budapestről néhány Plusi program indítási címét küldte be. Íme tessék:

SYS 4109: Elite (PIGMY), Démonok Birodalma 1,2
SYS 4125: Tir Na Nog+4, Ball Blaster, Revs, Lambada, Cave Guennis
SYS 4112: Driller, Saboteur 2, Reincarnation, Firm Base, Game Music 9.

A Finders Keepers c. programban a kiszabadulás módját a 100+4/2-ből kihagyták. **Jahny Manow** a JAHNY CREW-ból, Budapestről pótolja a mulasztást:

A kijáratot a morcospofájú macsek őrzi, előtte van a salétrom (saltpotre). Ezt a játék elején nem tudjuk felvenni, de ha elegendő pénzt összegyűjtöttünk, akkor vigyük a macsulihoz a kénkövet (sulphur), a faszenet (charcoal), s keletkezik a puskapor (gunpowder) — gyújtsuk be egy kis varázslánggal (magic plame)! A macsek eltűnik, s szabad az út!

Papp István Budapestről az *INVICIBLE* c. PLus/4-es játékhoz küldött egy örökéletesítő módszert: Ha a 'C' betűs teremben felmegyünk a 'C' betűvel egyvonalban levő platformra, kimegyünk annak jobb szélére, és ott megnyomjuk sokszor egymás után a 'SHIFT'-et, akkor örökéletünk lesz.

Karetka Bernát Budapestről a *Tűzoltó* c. Plus/4-es játékhoz küldött pár ötletet: Az első szinten egy rúdról nagy számban eső embereket kell szivaccsal elkapkodni. Ha 50 ember landolása sikerült, tűzoltóautót kell vezetnünk, majd a tűzoltóval egy 10 emeletes bérház legtetején kell oltani a felfelé törő tüzet. A játék idegfejlesztő, de az életben senki, de senki nem jut el a végéig, vagy ha mégis annak csak gratulálni tudok...

END OF TIPPHALMAZ — CoVboy

TÉRKÉPEK (Beküldte: **Szabó Sándor**, Mezőberény)

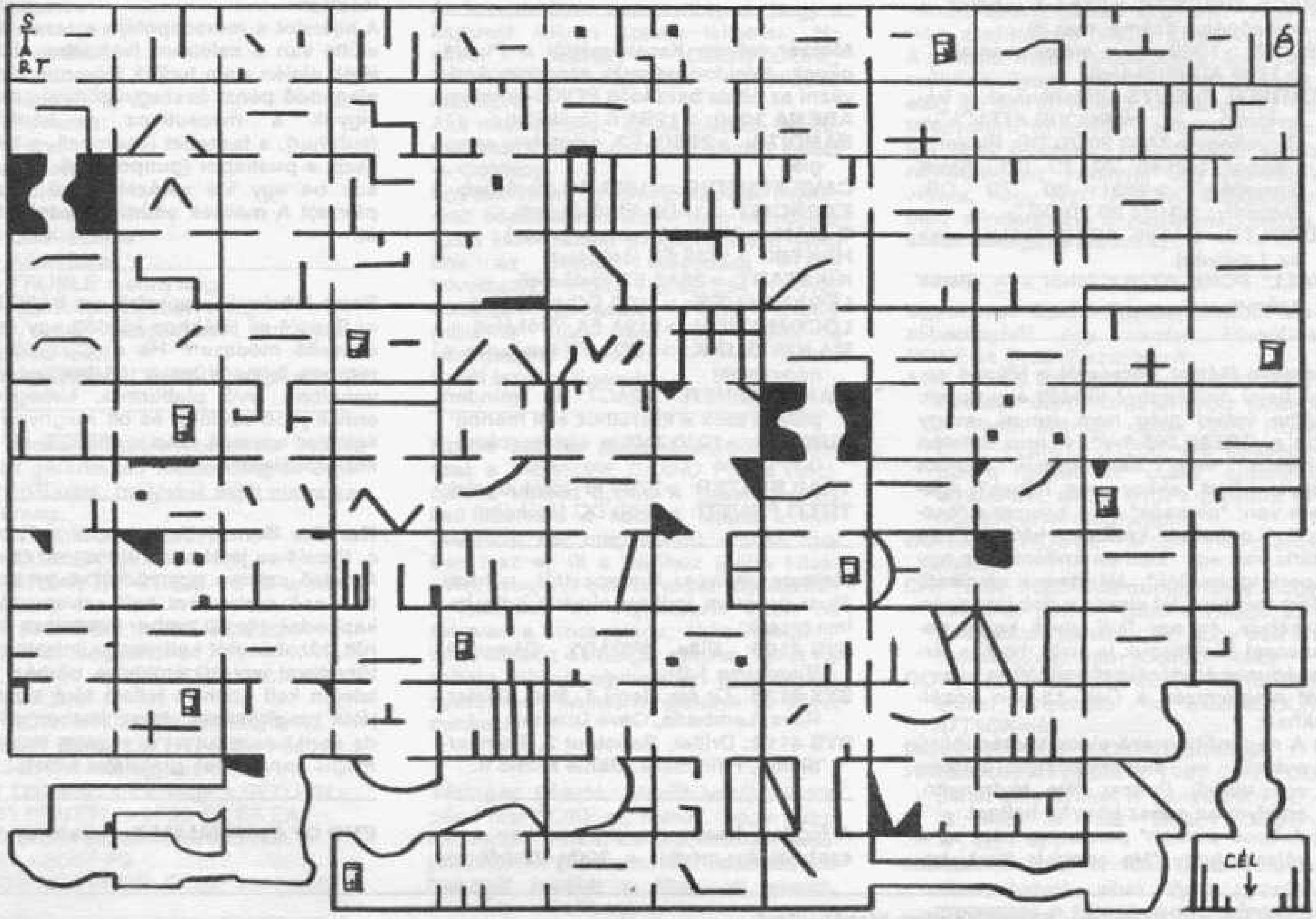


MIKROBI

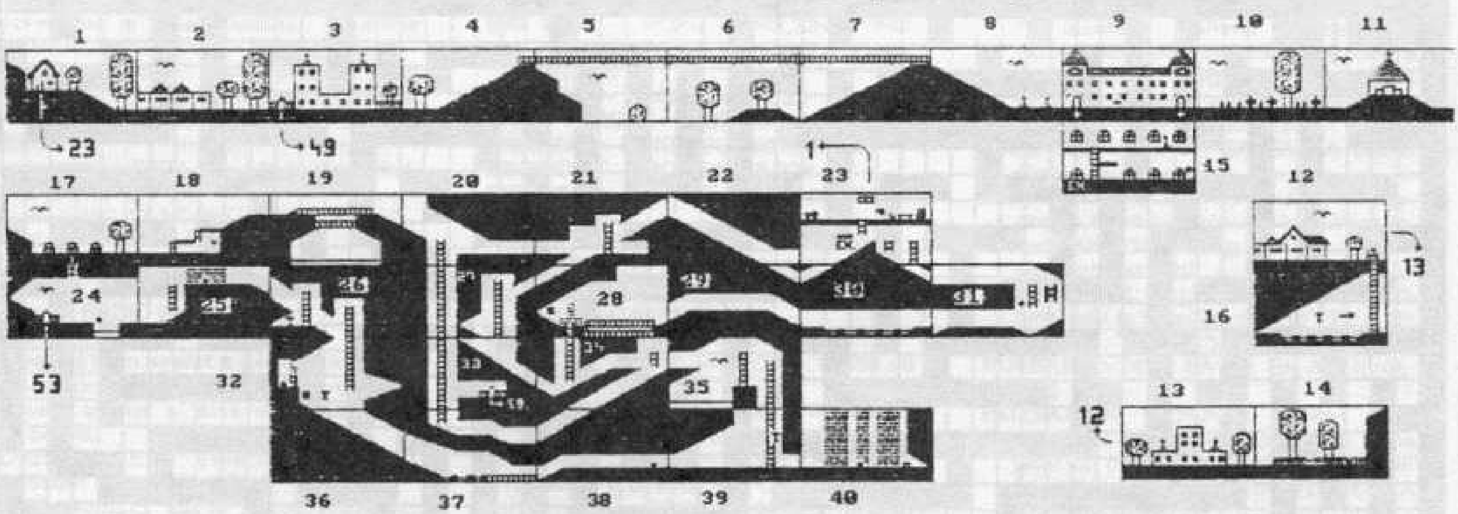
Firmbase

benzines hordók

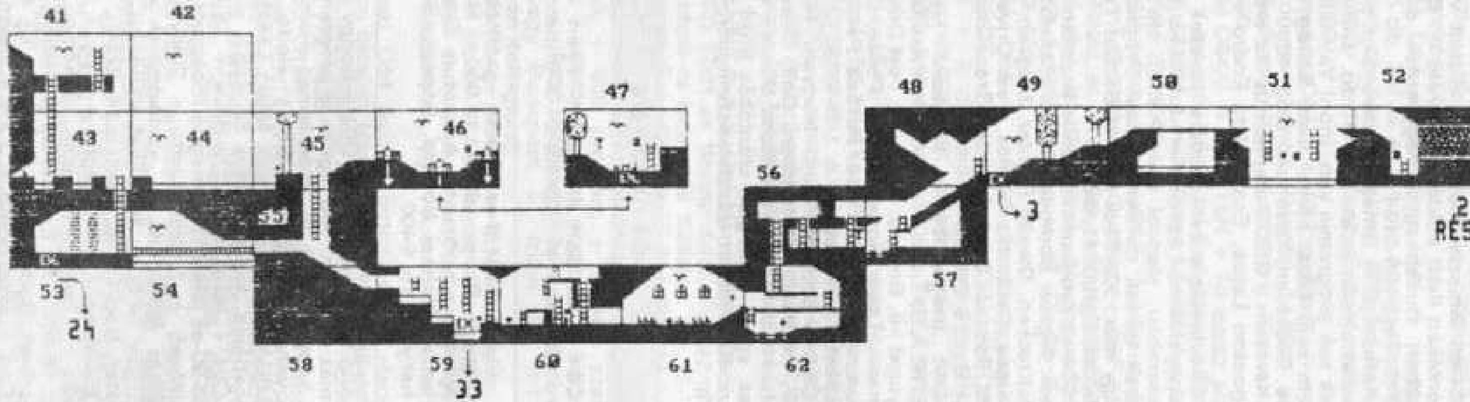
bomba (ezzel kell a célhoz menni)



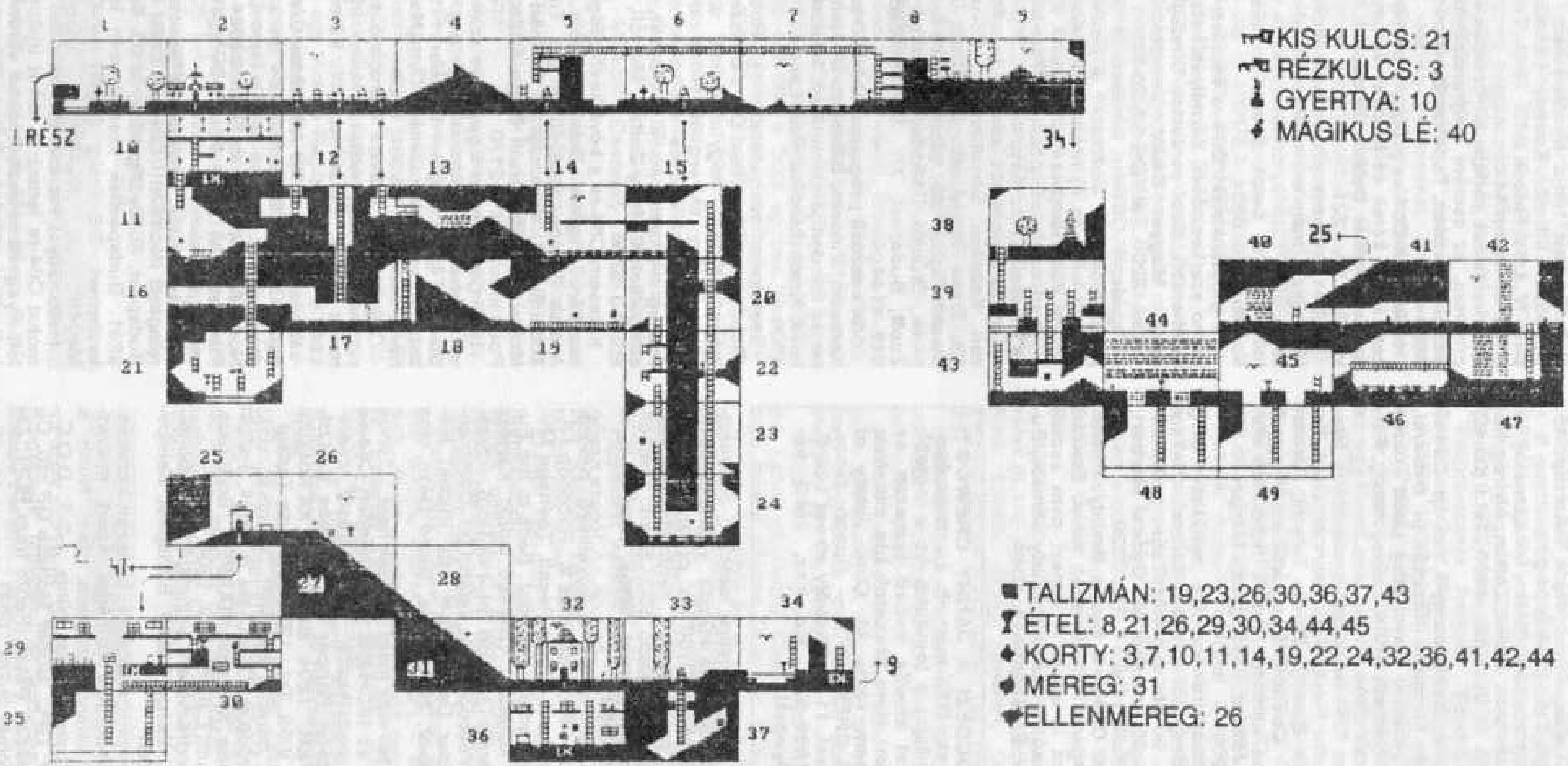
Magician's Curse 5. (1.rész)



- TALIZMÁN: 28,32,40,46,47,51,52
- ÉTEL: 16,26,32,39,47,56,66
- KORTY: 14,15,18,24,31,38,40,43,51,59,60,62
- MÉREG: 25
- ELLENMÉREG: 32
- KIS KULCS: 16
- RÉZKULCS: 14
- GYERTYA: 15
- MÁGIKUS LÉ: 45
- START: 9



Magician's Curse 5. (2.rész) ▼



- KIS KULCS: 21
- RÉZKULCS: 3
- GYERTYA: 10
- MÁGIKUS LÉ: 40

- TALIZMÁN: 19,23,26,30,36,37,43
- ÉTEL: 8,21,26,29,30,34,44,45
- KORTY: 3,7,10,11,14,19,22,24,32,36,41,42,44
- MÉREG: 31
- ELLENMÉREG: 26

64 software

C64 magnósok! Olcsó és vadonatúj játékprogramok, valamint 30 % árengedményű egységcsomagok csak nálam! Aki tőlem vásárol, az sorsoláson vesz részt (február 15), és két szuper egységcsomagot nyerhet! **Horváth Lajos**, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 24-239

C64 programcsere (játék-, felhasználói) lemezre, kazettára. **Bálint Zoltán**, Nyíregyháza, Őszőlő út 99. 9/52. 4400. Tel.: (06-42) 12-801 (17 h-tól)

Szuper, legújabb progy-k cseréje C64-re lemezen és kazettán. (Kazettán pl. Betrayal, lemezen pl. Hero Quest stb.) Listát küldök és kérek! **Németh Attila**, Zalaegerszeg, Körmendi út 30. 8904

Keresem C64-re (kazetta) utántöltős játékokat: Strike Fleet, Neuromancer, Duck Tales, King's Bounty, Bard's Tale III. (**Uramisten... — CoVboy**) Ezenkívül eladó egy 8 programos cartridge turbó, fejbeállító stb. **Vadász József**, Gyöngyös, Mérges u.15. 9/54 a. 3200

C64, Plus/4-re cserélek zenéket. Főleg Future Composer zenéket keresek. Nekem ebből kb. 90 db. van már. Teljes gyűjteményem kb. 350 db.-ból áll. **Gyócsi Norbert**, Miskolc, Kulich Gy. 11. 1/2. 3529

Keresem C64-re a King's Bounty, Pirates és a Wargame Construction Kit-et. Ezekért 150,- Ft-ot is adok. A lemezt nem eszem meg! Becsületes címem: **Zöldy Sándor**, Budapest, IV. Erdősor út 18. 1046

YO DUDEZ! A JAHNY CREW©®™ (Coderek, GFX-man-ek és zugmásolók hordája) a legújabb és a legjobb stuffokat kínálja neked lemezen és kazettán! Nem firkantok ide címeket; mert nem férne ki. Cím: Jahny of JAHNY CREW©®™ — Simon János, **Budapest, 1145, Thököly street 146/B. Tel.: 1636-971. Ha írsz, küldj válaszbélyeget!**

C64-re programcsere lemezen és kazettán. Listát kérek és küldök. Válaszborítékot bélyeggel kérek. 2100 db. programnév kezelésére, rendezésére, nyomtatására való C64 program is eladó 500,- Ft-ért, adathordozóval együtt. **Grási János**, Tatabánya, II. Réti út 32. 2800

C64-re kellenének a következő programok: Dizzy I-IV., Last Ninja II., Robocop I-II., Ghostbusters II., Total Recall, Teenage Mutant Ninja Turtles, Predator, Back to the Future I-III kazettán. Cserébe adok: Karatés (pl. Int.Karate+), sport (pl. Hot Dog), ügyességi (pl. Velicoped II.), kaland (pl. Commando, Boulder Dash 1,3,4) stb. Írjatok! **Németh Gábor**, Nagykőrös, Biczó Géza utca 26. 2750

STOP! No way man! Rapper here... Tanos Krisztián az ISCH-ból várja minden C64-es géppel rendelkezők jelentkezését cserebere jeligére! Rapper OFF! **Tanos Krisztián/RAPPER**, 1204 Budapest, XX.Kossuth Lajos 36. V/59. Tel.: 1229-592 (este 7 után)

C64-es demo-k cseréje!! Jelentkezzetek! Friss munkákat, DEMO-kat is várok. Halljátok? **Tanos Krisztián/RAPPER**, Budapest, XX. Kossuth L.u.36. V/59. 1204

C64 programcsere kazettán! Válaszborítékot kérek! **Varga Gábor**, Budapest, Kerepesi út 5. 1087

C64-en programcsere lemezen-kazettán. Kéne: mindenféle stratégia, sport, menedzser és kaland program. Van: North & South, Pirates!, Last Ninja 1-2-3, D.O.C., Dizzy I-IV, GPC, Super Monaco GP stb. Címem: **Hosszú Péter** (Pedro from PCF), Zamárdi, Siófoki út 2/A., 8621

Keresek bármilyen RPG, kaland, stratégiai, szerep vagy szimulátor programokat, amiket megvennék, vagy elcserélnék valamilyen más programra (C64, kazetta). Írjatok! **JASON**, Bősárkány, Petőfi u.19. 9167

C64 kazetta! Veszek utántöltős programokat! Főleg repülőszimulátort, de nem baj, ha nem utántöltős, elég, ha repül! Brrrrrr. Brrrrr! Nem árt, ha kezelés is van hozzá! Cím: **Galuska Szabolcs**, Miskolc, Kölcsey 7. X/1. 3524

Hi! C64-esek! Super új programok kazettára. Pl.: Supremacy, Creatures, Golden Axe. Válaszborítékért listát küldök. **Tolvaj Krisztián**, Tatabánya, Vadász u. 115. 2800. Tel.: (06-34) 13-657

C64 programcsere lemezen! megvan: Zak, King's Bounty stb. Írj! Nem bánod meg! Minden levélre válaszolok! Cím: **Karcz Tibor**, Dorog, Schiller út 28. 2510

Hello C64-esek! Lemezes játékok kazettán! Pl. Last Ninja III, Darkman, Warrior, Speedball I-II stb. **Kovács László**, Budapest, IV. Liszt Ferenc u.19. 1041. Tel.: 1893-961 (hétköznap 14 óra után)

Ha valakinek kellene a Poseidon kincse c. program, az cserére megrendelheti nálam. **Szabó Krisztián**, Tapolca, Dimitrov t.1. 709. 8300

Hello! Hot C64-es proggy-k cseréje, lemezen. Listát kérek és küldök! Várom a válaszokat! **Steiner Balázs**, Budapest, XXII. Rózsa R.u. 28. 1221

C64-es lemezes programok cseréje! Sok jó program megvan, mindenféle jellegű. Kérésre listát küldök, minden levélre válaszolok! Címem: **Selek Ervin**, Murakeresztúr, Szigeti út 28. 8834

Yo mindenkinek! C64-re keresek intro és demo szerkesztőket, bármilyen kalandjátékszerkesztőt, Cool contactot, Stratégia-rajongókat! **Magyar Bálint**, Veszprém, Zrínyi u.13/A. 8200. Tel.: (06-82) 28-559

Figyelem! C64-en lemezen a legújabb programok! Ha elolvastad a hirdetést, ragadj új tollat és írj nekem! Ne halaszd holnapra! Válaszborítékért listát adok. De kérek is, mert csere elképzelhető. **Frankó Vitaly**, Békéscsaba, Andrássy u. 18/A. 5600

C64-es programok cseréje kazettán/lemezen. Kazettán: Shoot'em Up Construction Kit, Trans World stb. Lemezen: Deja Vu, Stealth Fighter stb. Válaszboríték kell! Listát kérek, küldök. Minden érdekel! **Szabó Zsolt**, Budapest, XIV. Szentmihályi út 19. I/42. 1144

C64 kazettás programcsere. 750 program. Keresem: Vincent, Silkworm IV, Helter Skelter és minden jó szimulátort. **Miskolczi Roland**, Kazincbarcika, Paál László út 10. 2/1. 3700

Szeretném megszerezni a Robocop-ot (Robotzsaru) és a Test Drive-ot kazettás formában. Kérem, hogyha létezik a Földön olyan élőlény, aki segíteni tudna rajtam, akkor küldje el becses személyemnek. Ha esetleg csereprogramok is érdeklik, azzal is szolgálhatok! **Nagy Zoltán**, Marcali, Ságvári E.u. 10. 8700

Keresem C64-re a következő programokat kazettán: Fighter Bomber, Nam, Storm Across Europe, Last Ninja 1-3, Top Gun, Total Recall, Robocop 2, Batman — the Movie. Csak cserére!!! **Bago Attila**, Aszód, Podmaniczki út 5. 2170

Hey! C64 lamers! Egy lelkes szimu.gyűjtő vár kiéhezetten minden „új" prg.-ra! Pl.: Stealth Fighter, Fighter Bomber, F-16 Combat Pilot... Csak kazettán! Cím: **Nagy Richárd**, Lenti, Pf.: 36/301, 8960

C64 kazettán cserére utántöltős és file-os programok nagy választékban. Írj! **Grolmusz Dávid**, Budapest, XIV. Füredi u.52. 1144

Keresem a Graphic Adventure Creator-t, a Face Off-t, a Speedball 2-t és stratégiai programokat. Tudom adni a Hero Quest-et, North & South-t és az Elvira-t (C64 lemez). Fizethetek is! **Bolla Péter**, Győr, Rákos F. utca 8. 9024

64-esek! Adok, cserélek és másolok programokat! INGYEN!!! Címem: **Csiki Márton**, Budapest, III. Gyöngyvirág út 30. Tel.: 160-9261. Budapestiek személyesen is jelentkezhetnek: 3-8 óráig. **(Éjjel? — CoVboy)** Megéri!

Hello Guys! Ha szeretnétek Cool programokat C64-re lemezre, akkor írjatok! (Csak felbélyegzett válaszborítékkal várunk leveleket). Cím: **Steiner Péter**, Budapest, XIV. Cinkotai út 41. I/2. 1141

C64-re programcsere kazettára. Pl.: Ninja Commando, Robocop 1-2, Last Ninja 3, Super Fist 2, Shadow Wariior, Batman — the Movie, Test Drive 1. Kérésre listát küldök. **Terjék István**, Budapest, XVII. Perec u.91. 1171

C64 tulajdonosok figyelem! Programcsere: lemezen/kazettán, programalap 1400 prg. Címem: **Széki Csaba**, Szekszárd, Csopak út 10. 7100. Tel.: (06-74) 13-504

C64-re lemezre programokat cserélek! Pl.: Elvira, Beast, Creatures, Turrican I-II, Tass Times stb. stb. Keresem: Az alvilág ura, Borrowed Time c. programokat. Kérésre listát küldök. **Bodnár János**, Debrecen, Vargakert út 1-3. 4/71. 4031

Hej, hej!! Itt Wilhelm Tibor, egy C64 tulajdonos. Új floppy-mhoz szeretnék programokat szerezni, valamint eladnám DR-1535-ös NORIS magnómat kb. 2000-ért, de lehet alkudozni is! Valamint vennék egy RESET gombot az USER PORT-ra, ugyanis a SERIEL bemenetemen hibás a RESET láb, a kiegyenesített biztosítótűből meg már elegem van! **Wilhelm Tibor**, Gyönk, Ady Endre út 13. 7064

Színvonalas 91-es programok cseréje C64-en lemezre. Bélyeggel ellátott válaszborítékért listát küldök és várok! Ifj. **Baukál Gábor**, Budapest, XI.Fegyvernek u. 123. 1116. Tel.: 186-5134

Keresek C64 lemezre színvonalas programokat olcsón (max. 10,- FT/db. áron). Akinek sok programja van, írjon! Válaszboríték nem kell! Listát kérek! Cím: **Szilágyi Miklós**, Debrecen, Kosárfonó u.53. 4030

Keresem a GEOS alaplemezt! Az eredetit!! **Ágoston Lajos**, Ecser, Ady Endre u. 4/B. III/4. 2233

C64 lemezre és kazettára keresek programnyelveket, assembler fordítókat (profi assembler, startool edass, stb.). Ha lehet, kérek leírást, de nem fontos! Programmal, vagy max. 30,- Ft-ot fizetek! **Bártfai Tamás**, Maklár, Egri út 41. 3397

C64-es programok cseréje kazettán. Keresem: Fighter Bomber, Maniac Mansion, Zak McKracken, Stealth Fighter. Megvan: World Games, California Games, Test Drive, Kick Off, Bosszú. **Ocskai Péter**, Oroszlány, Bartók B.u.16. 2840

C64 programcsere kazettán! Megvan: ELITE A/B, Trans World,Golden Axe,Új Vadnyugat I-II, Bosszú. Keresem: Test Drive I-III, Pirates, Laser Squad, Nacro Police, Carrier Command, Duck Tales. **Petőcz Péter**, Budapest, XXI. KalamárJ.u. 1/B. V/33. 1212

C64-es programcsere. Megvan: Monaco GP, Gazza 2, Leaderboard Golf, Ghostbusters, Hajrá Fradi!... Keresem: Minden szöveges, sport, stratégiai, utántöltős prg-t kazettára. **Kis Róbert**, Jászfelsőszentgyörgy, II.k. 2/a. 5111

64 hardware

C64 Final Cartr.III. 2.500,- Ft-ért eladó. Érd.:**Kozma**, Tel.: (06-36) 24-376 (hétvégén)

Eladó 1541/II-es típusú garanciális, originál floppy drive 14.000,- Ft-ért. Ajándék egy Graphic Adventure Creator lemez. **Halmai Botond**, Sopron, Széchenyi tér 15. 9400

Alig használt (2 éves) C64 + floppy + 300 lemez (ezen kb. 500 régi és új program van) + könyvek + 2 db. gyári lemez (Ramparts, Bounty Bob Strikes Back) eladó, vagy AMIGA 500-ra cserélhető. **Nótin László**, Vámospércs, József Attila u. 53. 4287

C64 + reset + 1541/II drive + 75 lemez (88-90-es játékok) + magnó (beépített fejbeállítóval) + 7 játékkazetta + 2 joystick + 120-as lemeztartó + szakkönyvek eladó. Irányár: 34.000,- Ft. Lehet alkudni!!! **Biczó Péter**, Nagykőrös, Esedi u.14. 2750

Eladó egy C64 + magnó + 2 joy + 10 kazetta + 3 gyári + felhaszn. kézkönyv. Irányár: 16.000,- Ft. Érdeklődni (levélben): **Fias Norbert**, Budapest, III. Bebó K.u. 12. 4/16

C64 + reset gomb + 3 joy + magnó + 2 kazetta + OC118 floppy + 50 lemez + SANYO színes monitor külön-külön is sürgősen eladó. Irányár: 50.000,- Ft (alkudni lehet). **Bagó Ákos**, Győr, Ybl Miklós út 3. 9012

Eladó: C64, 1541/II-es drive, datasette, szakirodalom, 2 joy, 5 kazetta, 100 márkás disk teli, 150 original disk. Ára: 47.500,- Ft (6.250,- ATS). Alkudni lehet! **Henézi Ferenc**, Pécs, Csatlós J.u. 13. II/9. 7636

C64 + 1541/II + 80 db. 3M-es lemez programokkal + 3 supergame + reset 28.000,- Ft-ért eladó. **Glázer Szabolcs**, Győr, Krausz Dezső út 9. 9024

C64 + floppy + MPS-803 nyomtató + 30 lemez teli + joystick eladó 40.000,- Ft-ért. Esetleg külön is! Megéri! **Horváth Zoltán**, Budapest, XVIII.Havanna u.35. 1181. Tel.: 1-585-434

C64-es alapgép + magnó + 2 db. joystick + 300 db. programmal eladó. Egy éves jó állapotban lévő gépet kaphatsz! Irányár: 17.000,- Ft. Cím: **Faddi János**, Kiskunhalas, Vörösmarty u.7. 6400

Eladó C64/II. + magnó + cartridge + új, javítható tápegység, joystick, kazetták, könyvek. Irányár: 13.000,- Ft. Cím: **Rippl Róbert**, Budapest, XVII. Újlak u.12. I/5. 1173. Tel.: 1789-689

Keresek jó állapotban lévő (esetleg új) 1541/II-es drive-ot, valamint eladó egy Mk 6.0 PLUS Cartridge, magyar nyelvű leírással. Cím: **Kugler András**, Tahitótfalu, Gyöngyvirág 16. 2021

Eladó C64 számítógép, 1541-es floppyval, 35 db. 3M-es és 24 db. egyéb márkájú lemezzel, szuper játékokkal. Sürgős! Irányár: 28.000,- Ft. **Jenei Zsolt**, Érd, Tárnoki út 136. 2030

3 hónapos C64/II. + 1530 datasette + néhány program eladó. Irányár: 14.500,- Ft. Cím: **Farkas Zoltán**, Jászberény, Kinizsi u. 30. 5100

Eladó C64/II. + OC 118N + 70 lemez + 1 joy + 1 magnó. Külön is! Érdeklődni: Tel.: (06-76) 42-094. Levél: **Varga László**, Lakitelek, Zrínyi 21. 6065

Gazdát keres egy C64 konfiguráció: C64/II. + 1541 drive + Quickjoy + SSF 314 TV + FINAL III. + 50 disk. Irányár: 32.900,- Ft. Alkudni lehet! Jelszó: Megegyezünk! **Horváth Arnold**, Budapest, III. Fiedler R.u. 18. 2/9. 1031

Eladó C64 + 1541/II lemezegység + SpeedDOS + 70 db. lemez + Disktartó (100 db-os) + 2 db. mikrokapcsolós joystick. Irányár: 43.000,- Ft. **Kastl Lóránt**, Budapest, VIII. Losonci tér 5. 1083. Tel.: 134-63-06

C64 + 1541/II. floppy + 70 tele lemez + magnó + 56 tele kazetta + kazettabox + micro joystick + SUPER GAMES CARTRIDGE + szakirodalom egyben sürgősen eladó. Árajánlatokat csak levélben! Cím: **Ifj. Bereznyák Mihály**, Máriapócs, Ófehértói út 18. 4326

PIRANHA Soft évvégi kiárusítása! Eladó 1 db. SFD 1001-es floppy drive. Több, mint 4000 block-ra formattál! Kétfejes. Ár: 15-17 ezer forint. Tel.: (06-66) 39-315 (**Lovas Levente**)

Olcsón eladó Commodore 64 + magnó + joystick + 600 program + sokféle szakkönyv + játékleírások + reset. Akár különkülön is! **Pető Roland**, Pécs, Abaligeti út 12., vagy Budapest, XI. Irinyi J.u. 9-11. (Kármán Kollégium)

Eladó C64 + 1541/2. + 3 szuper game + reset + 50 db. 3M-es lemez + magnó, különkülön is. Irányár: 25.999,- Ft. Címem: **Glázer Szabolcs**, Győr, Krausz Dezső út 9. 9024

Ez az! C64 összes tartozékokkal eladó. Nagyon olcsón! Német fordítást is vállalok! **Joccó**, Tel.: (06-46) 24-736. Miskolc, Korvin O.u.9. 7/2. 3530

Eladó C128, 1571-es drive, programok, könyvek. ENTERPRISE-t, Spectrum-128-at, 1541-es drive-ot beszámítok! Érdeklődni: **Gellérfi Bertalan**, Várpalota, Gárdonyi G.út 41. 8100. Tel.: (06-80) 72-555/38. mellék (napközben)

Teljes C64 rendszer (alapgép, floppy, magnó, printer, Junoszty, lemezek, kazetták, joystick-ok, cartridge-ek, szakkönyvek) eladó 42.000,- Ft-ért, vagy Winchester és monitor nélküli AT 286-ra cserélendő. **Pandúr István**, Dunaújváros, Szabadság út 17. III/3. 2400

C64, VC 1541, C= monitor (color), joystick, 45 lemez, lemeztartó, bőséges szakirodalom CSAK EGYBEN sürgősen eladó! **Takács Gábor**, Pécs, Kolozsvár utca 1/a. 7623. Tel.: (06-72) 20-615

Eladó! Sürgősen! Alig használt 1541 drive. Nagyon olcsón! Velem beszélhetsz! Tel.: (06-62) 20-081 (bármikor) (**Kiss Péter**, Szeged, Kálvária tér 25. 6725)

Eladnám a következő dolgokat: C64/G, 1541/II, magnó, 60 db. lemez, 12 db. kazetta, 2 db. cartridge, 2 joy (1 mikrokapcsolós). Esetleg Amiga 500-ra cserélném. Érdeklődni levélben: **Kántor Ákos**, Jászapáti, István király út 32. 5130

C64-es cartridge-eim olcsón eladók (FASTLOAD, DATASEET, FINAL II., SUPER-MÁSOLÓK). Érdeklődni: **Gitta István**, Miskolc, Jánosi Ferenc 8. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 84-454

Sürgősen eladó 2 db. alig használt 1 éves C64/II. beépített reset + Super floppyspeeder. Továbbá 2 db. 1541/II. floppy + 200 db. lemez super játékokkal + 6 db. joystick + 2 db. magnó kazettákkal, irodalom + 1 db. mouse. Irányár: csak 33.000,- (/garnitúra). Lehet választani is. Cím: **Lengyel Sándor**, Balatonfüred, Petőfi út 37. 8230

C64/II., magnó, Final III, 2 joystick, 200 játék és egyéb program kazettán eladó. **Székely Krisztián**, Győr, Ifjúság krt. 41. 9023. Tel.: (06-96) 20-364

Keresek jó állapotban lévő 1541/II-es drive-ot, esetleg lemezekkel, diskbox-szal, joy-jal, minél olcsóbban. **Horváth Teodor**, Budapest, Tel.: 1377-660

Eladó C64, 1541/II. floppy, PHILIPS monitor, 50 lemez programokkal, 2 joy. Cím: **Marancsik Roland**, Baja, Bara u.2/1. F/3. 6500

Eladó kitűnő állapotban lévő 3/4 éves C64/II. + 3 hónapos drive + Levis magnó + 15 kazetta + félszáz lemez + 2 Quick Shot II. micro Joy + 1001/2,3 + leírások + térképek cirka 39.000,- Ft-ért. Cím: **Lurvig Zoltán**, Kimle, Béke u. 79. 9181

MPS 801 v. hasonló nyomtatóért cserébe adnék 2 sebességes sztereo orsós magnót + 2 db. három utas hangládát. 85-90-es Rádiótechnikákat adnék a Mikrovilág régebbi számaiért. Cím: **Szombati János**, Mátyásdomb, Ágoston pta. 7. 8134

Féléves C64, floppy, magnó, joystick, lemezek és kazetták eladó. Érdeklődni: **Csernyik Zoltán**, Veszprém, Dobi István u. 19/A. F/1. 8200, vagy tel: (06-80) 21-188-as telefonon.

Olcsón eladó Commodore 1802-es színes monitor. Érdeklődni: az 1787-122/262 mell. telefonon munkanapokon 7h 15 - 15h 45-ig **Koncnénál**.

Új Oceán floppy eladó. Stratégiai és szimulátorok C64-re ugyanitt. **Benke Gábor**, Jászberény, Szent István krt. 11. 5100

Garanciális C64/II + 1541/II + 80 lemez (lemeztartó) szuper játékokkal + joy (13.000 + 14.000 + 5.000 + 500) egyben 29.900,- Ft-ért eladó. Jelentkezni levélben: **Tomaskovics Kristóf**, Budapest, XIII. Kelli u.9. F/3. vagy telefonon: 1885-131 (Molnár lakás) lehet du. 18-20h.

Sürgősen eladó C64 + 1581 floppy, magnó, 3 joy, kazetták, 20 db. lemez és újságok 30.000,- Ft-ért. Érdeklődni: **Ifj. Lakatos András**, Miskolc, Csermely út 65. 3525. Tel.: (06-46) 56-708

C64/II, 1541/II, Color monitor, 50 lemez, Quickshot Joy V., bőséges szakirodalom, Casio PT-87 szintetizátor eladó! **Takács Gábor**, Pécs, Kolozsvár u. 1/a. 7623. Tel.: (06-72) 20-615

Final III. cartridge-t keresek megvételre. Bármilyen megoldás érdekel. **Csonka Tamás**, Bokod, Ady Endre út 12.2855

Eladó egy FINAL III. cartridge magyar nyelvű leírással.Az áramindössze 2.900,-Ft + postaköltség. Akit érdekel, a következő címen érdeklődhet: **Kőrössy László**, Nyíregyháza, Irinyi J.u. 2/B. 4400

Eladó egy Action Replay Mk 7.0 3.500,- Ft-ért, valamint 85 db. C64-es lemez, lemeztartóval, programokkal. Eladó egy hangdigitalizáló lemezzel együtt, csak 2.200,-Ft-ért. **Varga Leonárd**, Hort, Madách út 5. 3014

Eladó egy C64 (1 éves) + 1541/II. +Printer + 125 lemez (csak színvonalas programokkal) + szakirodalom + CoV-ok. Ármegegyezés szerint.Címem: **Csaba Gergely**, Debrecen, Bethlen G.u. 33. 4026

Amiga

AMIGA 500, nagyon jó állapotban, 9 hónap garanciával, RF-modulátorral (esetleg lemezekkel) egyben vagy külön eladó. Ár: megegyezéssel. Tel.: Bp. 1767-898 (**Molnár**)

Eladó AMIGA 500, 512 kbyte bővítővel 45.000,- Ft-ért. 1084S Stereo color monitor 25.000,- Ft-ért, 280 db. teli lemez játékokkal 12.000,- Ft-ért, 2 joy 2.000,- Ft-ért eladó. Együtt is eladó 78.000,- Ft-ért! **Ifj. Lőrinc Dezső**, Budapest, III.Tompa Mihály út 3. 1039. Tel.: 160-8639

AMIGA 500 + egér + lemezek eladó 41.500,- Ft-ért. 512 K-s bővítő 3.900,- Ft, infra joy 1.290,- Ft- lehetőleg egyben. Sürgős! 5 1/4 "-os DS/DD disk 1.490,- Ft/50 db. 3,5"-os disk 45,-Ft/db. áron eladó. Érdeklődni telefonon: **Horváth Péter**, (06-99) 19-191

Amigára színvonalas vadonatúj sikerprogramok eladók. Érdeklődés kizárólag levélben. Listát válaszborítékban küldök. **Szauter István**, Budapest, IX. Ráday 40. I/7. 1092

Akiknek kell 1 Megás Amiga + TV modul + 2 gombos egér 47.500,-ért, vagy 100 db 3,5"-os originál lemez 4.000,-ért, azok csak írjanak még ma! **Glázer Szabolcs**, Győr, Krausz 9. 9024 (személyesen 16 óra után)

Programcsere Amigán. Címem: **Glázer Szabolcs**, Győr, Krausz Dezső út 9. 9024

AMIGA 1000 + TV modul + egér eladó csak 47.500,- ért. Címem: **Glázer Szabolcs**, Győr, Krausz Dezső út 9. 9024 **(Nem lesz ez egy kicsit sok, Glazi? — CoVboy)**

STOP! No way man! RAPPER here... Tanos Krisztián az ISCH-tól várja minden Amiga géppel rendelkezők jelentkezését, csere-bere jeligére. RAPPER OFF! **Tanos Krisztián/RAPPER**, Budapest, XX. Kossuth L.u.36. V/59. 1204. Tel.: 1229-592

AMIGA demo-k cseréje! Jelentkezzetek! Friss munkákat, DEMO-kat is várok. Hallják? **Tanos Krisztián/RAPPER**, Budapest, XX.Kossuth L.u.36. V/59. 1204

Színes monitor (12" RGB) Amigához sürgősen eladó (16.000,- Ft) + Boot Selector áron alul eladó. **Nagy Norbert**, Gyöngyös, Bethlen Gábor 10/2. 3200. Tel.: (06-37) 16-261

AMIGA 500-ra mindenféle programot cserélek (5 1/4" lemezeken is!). Válaszborítékert listát küldök. **Nagy Norbert**, Gyöngyös, Bethlen Gábor 10/2. 3200. Tel.: (06-37) 16-261

Új AMIGA 500-as eladó 42.000,- Ft-ért. Érdeklődni: **Szuchy Csaba**, Békéscsaba, Achim u. 27. 5600

AMIGA programokat cserélek. Cserealapom 200 lemez. A legújabb '91-es programok megvannak. Cím: **Jankó Zoltán**, Érd, Hunyadi J.u. 23. 2030

AMIGA 500 + monitor eladó 55.000,- Ft-ért. Lehet alkudozni. Címem: **Bezzegh Károly**, Békés, Móricz Zs. u. 13. 5630

Amigán régebbi és új programokat cserélek (200 DISK-en). Keresem: Dragon's Lair I-II, Space Ace. Listát kérek és küldök. Ha nincs cserealapod, akkor is írj bátran. **Lábos Péter**, Budapest, XVIII. Darus u.10. II/3. 1181. Tel.: 1288-338

Figyelem! AMIGA 500 tartozékokkal sürgősen eladó! Ár: 60.000,- Ft. Érdeklődni Lehet: **Kalmár Tamás**, Budapest, Tel.: 137-0048 (18h után)

AMIGA 500-hoz vennék fél Megabyte-os memóriabővítőt. Árajánlatokat kérek. Programok cseréje is érdekel, írhat mindenki (válaszboríték). Cím: **Németh Gábor**, Baja, Tessedik S.utca 3/B. 6500

Eladó egy hibás AMIGA belső drive, 0.5 MB bővítő, diskbox (80/3,5") - ez utóbbi 945,- Ft-ért -, valamint Amigán programcsere. **Kálmán Tamás**, Szolnok, Kántor u.2. 5000. Tel.: (06-56) 44-729

Sierra programcsere AMIGA-n. **Fehér Szabolcs**, Budapest, IV.Berzsenyi tér 11/E. 1046

Amiga programcsere. **Halek Zsolt**, Budapest, XXI.Kossuth L.u.101/B. VII/21. 1211

Eladó: Amiga 1000 1M RAM + monitor, 80 lemez, joystick, IBM modulátor, könyvek, tartozékok együtt 65.000,- Ft-ért. Tel.: Bp. 156-7189 (**Lak Botond**)

Plusi és társai

Plus/4, C-16-ra legújabb és legolcsóbb programok lemezen és kazettán eladók. **Bende Ferenc**, Pápa, Attila u. 5/B. 8500

Plus/4-en megvan a BMX, Labirintus, Ki jut az erdőbe?, Verem. Ezeket a Saboteur, Mercenary 1,2, Titkos ügynök, Gengszter c. programkazettákra cserélném. **Gál Csaba**, Budapest, VI. Izabella u.71. 3 em/31. 1064

Plus/4 eladó 9.500,- Ft-ért. A vevőnek 2.500,- Ft-ért új magnót szerzek, ha igényli. Gépemhez könyveket és kazettákon kb. 250 programot adok. Érdeklődni lehet: Bp. Tel: 1731-642. **Szabó Árpád**, Budapest, XIII. Párkány u. 46. VIII/47. 1138

Eladó: Plus/4, 1551 floppy, magnó, joystick, kazetták (1050 prg. új és régi), lemezek (45 db), irodalom. Esetleg IBM PC-re cserélném. Ár: 33.000,- Ft. **Bárdos Imre**, Borsodnádasd, Rákóczi út 23/A. 3671

Eladó egy C=ommy +4-es; Monochrome monitor + kábel; DATA-CORDER-64-es átalakítva Plus/4-re; 2 db. Joy Quickshot 2 plus; legújabb stuffok. Ehhez járul 2 db. 64 kbyte-os EPROM, ezekbe bármit égethetsz... és esetleg 1 db. plusz EPROM, beégetve extrákkal (ami egy felhasználónak kell — COPY, packer, GFX-Mcoder, szövegszerkesztő!) és rengeteg szakirodalom (gépi kód, PASCAL, FORTH stb.)! Mindez kb. 15.000,- Ft-ért, de lehet hogy leszek olyan őrült, hogy odaadom kb. 10.000,- Ft-ért! Kedvezmények megbeszélés után... Cím: Simon János — **Jahny of JAHNY CREW©®™, Budapest, Thököly út 146/B, 1145. Tel.: 1636-971. Ha írsz, akkor küldj válaszbélyeget! Vétel után NAGYON jutányos áron látlak el majd a legújabb játékokkal, programokkal!!! Nem hagyhatod ki!!!**

Plus/4-re lemezen vagy kazettán keresem a Booty 16, Flight Path 737, Saboteur, Magician's Curse 2,3, Auf Wiedersehen Monty, The Tomb of Tarrabash, Ghost Town, Scoopy Doo valamelyikét, cserélem lemezen az Auto Zone, Loco Coco, Locomotion, Kikstart 1,2, World Series Baseball, Sky, Bongo, Paint Box 16, Csodálatos Simon, Robin to the Rescue, Duplicator +4 (másoló), Hardcopy (printelő) programokat. Listát kérek-küldök. **Baranyi Gábor**, Budapest, XII.Fülemile u. 12-18/6A. 1121

COOL Stuffz! A legújabb programokat vesszük fel adatéhes programhordozóidra! Garantált minőség! A game-eket megjelenésük után 2 héttel már felnyomhatjuk lemezedre v. kazettára! Címeket nem írok, mert nincs rá elég hely! Cím: Jahny of JAHNY CREW©®™ — Simon János, **Budapest, XIV. Thököly u. 146/B. 1145. Tel.: 1636-971. Ha írsz, küldj válaszbélyeget!**

Commodore Plus/4-es Epromomat a legjobb csúcs turbókkal eladom. Irányár: csak 1000,- Ft. Válaszborítékot kérek! **Bucsek Attila**, Dunaújváros, Gagarin tér 19. Fszt/3. 2400

Eladó Commodore Plus/4, 450 programmal, magnóval, joystick-kal, szakkönyvekkel 12.000,- Ft-ért. Érdeklődni: **Csík Jenő**, Budapest, Tel.: 127-8517

Commodore 16, Plus/4, 116-osok részére lemezen és kazettán olvasható újság: címe INFÓ. Ára nincs, hirdetés ingyenes. **Láng Attila**, Budapest, III. Gyűrű u. 28. II/6. 1039

Hi! Keresem Plusira a Headjust magnófejállító programot. Az árban megegyezünk. **Varga Balázs**, Kapuvár, Földvári u.5. 9330. Tel.: (06-97) 42-448

Commodore Plus/4-re, C16-ra régi és a legújabb programok cseréje kazettán. Listát kérek és küldök. Címem: Molnár István, Kecskemét, Dankó P.u.33. 6000

Figyelem!!! Eladó egy Plus/4 + magnó + 1 micro joy + 7 super könyv és 12 kazetta extra játékokkal. Ára: 5.000,- Ft! Érdeklődni: **Gerencsér Balázs**, Zalaegerszeg, Hegyalja 34. 8900. Tel.: (06-92) 17-318

Plus/4-es programokat keresek kazettán. 13 éves debreceni lány vagyok, most nemrég kaptam a gépemet. Minden segítségnek örülök, természetesen kalandorok kíméljenek! **Kádár Adrienn**, Debrecen, István út 35. III/10. 4031

Plus/4-es programcsere lemezen! 1551-es floppy-sok jelentkezzenek! Ajánlatom a CoV 18-ban! Keresek olyan embert, aki az 1541-re írt turbókat átírná 1551-re. Keresek 1551-re gyorsmásolókat. A címem: **Szabó Balázs/BATMAN**, Karakószörcsök, Kossuth u. 50. 8491

IBM és társai

IBM PC játékokat cserélek és adok. 5,25"-os, 360K-s, vagy 1,2 megás lemezen tudok cserélni. Szükség esetén 3,5"-os, 720K-s lemezen is. **Láng Attila D.**, Budapest, III. Gyűrű u.28. II/6. 1039

IBM PC tulajdonosok figyelem! Programcsere! 5,25" DS/DD & DS/HD (Vírusoktól kíméljetek!!!). Címem: **Székí Csaba**, Szekszárd, Csopak u. 10. 7100. Tel.: (06-74) 13-504

Keresem a LARRY I., KQ I és a SQ I.-re animált VGA-s, 1991-es verzióját PC-re. Sierra programcsere. Keresem még PC-re a LARRY V-öt is (VGA). Fizetnék is értük. **Fehér Szabolcs**, Budapest, IV.Berzsenyi tér 11/E. 1046

Ifjonc PC tulajdonos keresi a következő programokat: Pirates, Elite, Secret O.M.I., Larry 1-3, Populous, Test Drive III, PQ II. Akár pénzért is. Cím: **Hegedűs Gábor**, Pécs, Lengyel Gy. 8/B. 7633

Programcsere IBM AT-n! Megvannak: pl. F-19, F-29, Populous, SQ 4, Wolfpack, North & South, Gunboat, Metal Mutant, Prince... stb. Mindenféle játék- és felhasználói prg. érdekel! Írj! **Ulrich András**, Tiszaújváros, Bethlen G.út 18. 3580

Eladó! IBM PC/AT 286-16 MHz, 2 MB RAM, 1,2 MB FDD, 44 MB HDD, 101 g. bill., Monochrome/Printercard, Hercules Monochrome 14" fekete/fehér monitor, MS-DOS 5.0, programok. Mindez 75.000,- Ft-ért. **Fodor Szabolcs**, Tiszaújváros, Tel.: (06-49) 15-474

IBM PC/AT programcsere! Megvannak: TD3, DOC, LHX, Blockout, Centurion, Targham, A-10 Tank Killer. Keresem: Xenomorph, Gunship 2000, Larry Games, Nyomtató programot, demo-kat! **Iglói István**, Sajóvámos, Rákóczi út 23. 3712

Egyéb

Atari 1029 nyomtató eladó 10.000,- Ft-ért, ZX Spectrum 128K + magnó + multiface + 2 db. joy + 10db.programkazetta 15.000,- Ft-ért. Speccy DOS floppy-illesztő + 620 Kb floppy + tápegység +20db. lemez 15.000,- Ft-ért. **Orova József**, Székesfehérvár, Fáy A. ltp. 10/C. III/38. 8000

Csá fiúk, lányok! Nagy üzlet van kilátásban! Küldjétek el nekem "A BAJNOKOK PRÓBÁJA, a TITÁN, a HALÁLTALIZMÁN című könyveket, cserébe megkapjátok az ÚV I-II-t eredeti kazettán. **Kövi Tibor**, Pétfürdő, Katona J.u. 9. 8100

Gfxman szerepében csapatot keresek. Bérmunkában vállalok grafikai munkákat is! Részleteket levélben. Ugyanitt programcsere lemezen. Kérj listát! **CUBE (Esztergályos Kolos)**, Budapest, XVI.Futórózsa u.87. I/4. 1165

FIGYELEM! Fontos! Felszólítom Ruskovics Péter pomázi fazont, hogy mielőbb szolgáltassa vissza No 4. kazettámat, melyet 2,5 évvel ezelőtt kölcsönkért 1 hétre. Van bőr a pofádon Rusi?! **Veress Roland**, Pomáz, Lukács Jenő u. 2. 2013

Eladó ZX Spectrum, 200 programmal, szakkönyvekkel 8.000,- Ft-ért. Érdeklődni: **Ifj. Csík Jenő**, Budapest, Tel: 127-8517

HEEELP! Keresem a "PIRATES!" című program magyar nyelvű leírását, valamint az eredeti (gyári) térképét! Írjatok! **JASON**, Bősárkány, Petőfi u.19. 9167

Helló LL.B.! Ti csak pofázni tudtok? Még a címeteket sem meritek ráírni a borítékra? Milyen LAMER csapat az ilyen? A hangnem nagyon ismerős! **Tanos Krisztián/RAPPER**, Budapest, XX.Kossuth L.u.36. V/59. 1204.

Srácok! Kinek van szüksége a CoV 1,2. számára? Nálam beszerezhetitek! Cserélhetünk például: utántöltős programokra (64). Pé....re, üres lemez v. kazettára, régi TOP GUN-ra. Jelentkezzetek az ajánlattal! Cím: **Galuska Szabolcs**, Miskolc, Kölcsey 7. X/1. 3524

TVC 64K + távvezérelt magnó + kb. 350 prg. + joystick + Junoszty video-monitor + szakirodalom, leírások mindössze 15.000,- Ft-ért külön-külön is eladó. **Nyári Csaba**, Orosháza, Falus Elek u. 22. 5900

Eladó! 1 db. ENTERPRISE + magnó + joystick-csatlakoztató + 1 db. joystick + 5 db. játékkazetta + 1 db. DEMO-kazetta + felhasználói kézikönyv. Irányár: 11.000,- Ft. A vételár egy összegben fizetendő ki! Árajánlatokat az alábbi címre várok: **György Csaba**, Budapest, XX. Bíró Mihály u. 14. VII. emelet. 1203. Tel.: 1582-942. Srácok, ezt ne hagyjátok ki!

Vadi új DECK, jótállással eladó! Irányár: 9.900,- Ft. **Halmai Péter**, Mezőkövesd, Varjú u. 18. 3400, vagy Tel.: (06-40) 12-602 **(UZI)**

Szolnoki fantasy klub létrehozásához társakat keresek, korra és nemre való tekintet nélkül! Nem hátrány AD&D vagy angol tudás. **Tanács Lajos**, Szolnok, Széchenyi u. 4. 5000

El szeretném adni jó állapotban lévő ENTERPRISE típusú számítógépemet, tartozékaival együtt, amely: Grundig magnó, 1 db. joystick + illesztő, játék, demo programok, folyóiratok, könyvek. A telefonszámom: Bp. 1184-370 **(Cserfalvi Csaba)**

SAM Coupé program és tapasztalatcsere. **Szabó Krisztián**, Siklós, Ságvári tér 33. 7800. Tel.: (06-73) 21-641

Eladó 1 db. PHILIPS CM 80-as monochrome monitor 10.000,- Ft-ért, valamint 2 db. Quickshot joystick és 1 db. DATA-CORDER magnó 5.000,- Ft-ért. Címem: **Kovács Attila**, Monorierdő, Fürdő u.26. 2213

Eladó az 576 Kbyte és a C-Mánia eddig megjelent számai külön is (nagyon olcsón), és az AMIGA 500 felhasználói kézikönyv magyarul! **Halek Zsolt**, Budapest, XXI. Kossuth L.u. 101/B. VII/21. 1211

CYBERPUNKS RPG CLUB!!! Hey Adventurer! Akarsz új dungeon-okban szörnyeket püfölni? Ha igen, lépj be közénk! Válaszborítékért részletes journal-t küldünk! Encampment: **Mr.Ruby Rat**, Budapest, X.Nyitra u. 17/A. 1105, vagy **Mengus the Cool**, Budapest, X. Kőrösi Csoma út 18-20. III/41. 1102

CoV 1,2 számai elcserélhetők 64-es kazettás utántöltős programokért, vagy Az Exotic legújabb(!) kazettájáért (jó a másolat is). Bővebbet levélben! Cím: **Galuska Szabolcs**, Miskolc, kölcsey 7. X/1. 3524.

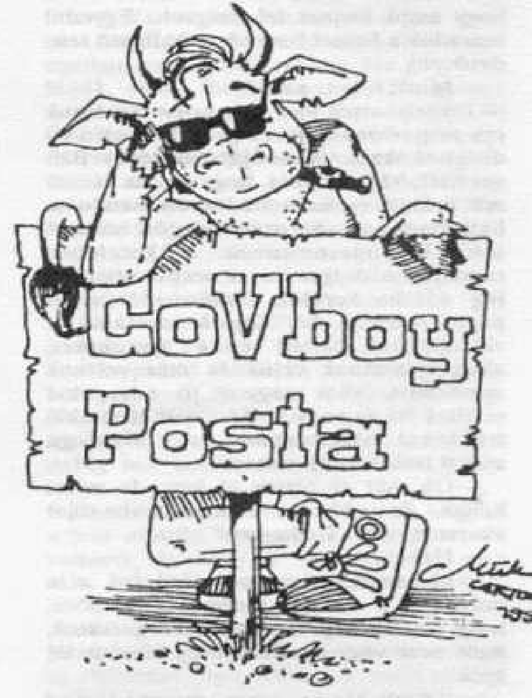
Eladó új állapotban lévő ENTERPRISE 128K + magnó + 200 játék + joy átalakító + 9 gyári játék + joy csak egyben 15.000,- Ft-ért. Érdeklődni levélben: **Tomaskovics Kristóf**, Budapest, XIII. Kelli u.9. F/3, vagy telefonon: 1885-131 (**Molnár** lakás) lehet.

Eladó Sinclair ZX Spectrum 48K + 35 db. kazetta, játék- és felhasználói programokkal + 1 db. Quickshot I. + 1 db. számítógépmagnó + irodalom (SpV összes, LSI-k stb.). Árajánlatokat kérek. Cím: **Szatmári Péter**, Nyírbátor, Kossuth u.48. 4300

Akarsz jó plakátokat, kazettaborítókat, jó POKE-okat, HI-FI minőségű zenét C64-re és Amigára? Írj!!! Kazettára átírt lemezes programokra is elcserélhető! **Gréczi Sándor** (Super SANYO Soft Ltd.), Jászalsószentgyörgy, Fő út 38. 5111

Eladó egy ZX Spectrum 48Kbyte trafó nélkül 5.500,- Ft-ért. Alkudni lehet! **Varga Leonárd**, Hort, Madách u.5. 3014

Hát cool! Egész évben fontam a körmeimet és így hosszadalmas munkám meghozta gyümölcsét: körmönfontan öt oldalt sikerült birtokba kerítenem a dupla számból! Ez még csak a kezdet, de arra már jó lesz, hogy ezután mindig arra hivatkozzak, hogy "ha a 20-asban is 5 oldal levelezés volt, akkor miért ne lehetne, most is öt?!" A dupla számról eszembe jutott, hogy már december van! Hogy rohan az idő... Mindjárt vége az évnek, pedig még alig közöltem le néhány levelet. Ezidőtájt az emberek különféle banalitások kívángatásával szórakoztatják egymást. Én most nem kívángatok ilyeneket nektek (majd megteszik ezt helyettem mások) — csak azt kívánom mindenkinek, amit ő nekem (ezt viszont lehet szorozni kettővel)... A Milka-tehénnek meg azt kívánom, hogy jövőre ne találkozzon feldühödött reklámpropagandistákkal, akik lilára mázolják. Van egyébként egy vidám hírem, amitől valószínűleg mindenki (jég)virágos hangulatba kerülhet: Gettot elvitték katonának, így mindenki nyugodtan térhet nyugovóra karácsony és szilveszter éjszakáján — Getto addig kivont csőtollal őrködik az álma felett... (Megjegyzem, hogy egy kicsit megingott a hitem a honvédség színvonalát illetően — ha már a Getto is jó nekik katonának, akkor ott valami nagy gáz van...)



Robert Redford születik...

Na, itt jön a tv-s marhaság, amit a múltkor ígértem válasznak a kérdéseitekre. Előrebocsájtanám, hogy én nem láttam "magam" (nem nézek tv-t, mert az árt az egészségnek), tehát fogalmam sincs, hogy mi hangzott el, mit vágtak ki, mit vágtak be (a technika nagy úr...) Csak azt mondom, amit láttam. Nem mondok véleményt se — mindenki levonhatja a konzekvenciákat magától is. Ha már úgyis tv-ről van szó, megpróbálom filmszerűen felvillantani a történéseket, de én a filmekbe is be szoktam szúrkálni azt, amit éppen gondoltam:)

Előzmények: A színhely Balaton. Augusztus van, meleg és én éppen számolom az angolnákat. Gyanútlanul felsétálok az én kis kuckómba némi pénzmagért (néha nekem is számoltak azon a helyen, ahonnan számoltam). A portás azzal fogad, hogy üzenetet hagytak az 'embernek, a nagy fekete kutyával':"Húzzál vissza ezerrel Pestre! Nem érdekel, milyen nőt szédítesz, nem érdekel, meddig akarsz maradni és az sem érdekel, hogy milyen kifogást fogsz kitalálni — másszál fel! <aláírás>" Szívemet melegség tölti el. Ah! Hiszen én hiányzom valakinek, aki már egyszerűen nem bírja ki nélkülem... (de mi ez a disszonáns hangnem és egyáltalán hogyan talált meg?!) Mindegy.

Vált a kép. A helyszín Budapest, sokkal melegebb van, viszont nincsenek angolnák. Belibbenek a CoV HQ-ra.

— Na, mi van? (Szeretek rögtön a témára térni.)

— Figyelj, bácsika, interjút akarnak veled csinálni a TV-ben.

— Na és? Ezért kellett elszakadnom a söreimtől?!

— Nem érted, ember?! Interjút...

— Igen, ezt már említetted. Kik ezek?

— Valami 'Freeze Szerkesztőség', vagy mi a szösz. Valami négyrészes műsort csinálnak a számítógépes játékokról.

— Na és? Nélkülem ez nem megy?

— Megőrültél, ember?! Tudod menynyibe kerül egyetlen másodperc reklám a tv-ben?!

— Természetesen tudom, de ha jól emlékszem, senki nem kérdezte meg, hogy ÉN akarok-e interjúkat adni. Én pedig nem kívánok semmiféle...

— Hogyne kívánnál! (összevont szemöldök...) Minden vágyad, hogy interjút adjál, barátom! Érted?! Minden vágyad! (Még összevontabb szemöldök...)

— Öööö... Aha. Jó. És mit mondjak?

— Mindegy. Elmész, mosolyogsz, szép leszel és hosszú perceken át reklámozol bennünket. Ingyen. Kit érdekel, hogy mit mondasz? Majd csak kérdeznek valamit... (Eképp felszerelkezve értékes instrukciókkal, kapok egy telefonszámot, ahol legkésőbb másnap délelőttig fel kell hívnom egy hölgyet. Jó. Akkor addig ráér... Másnap délelőtt, ami egyébként péntek:)

— Khmmmm... (megpróbálok valami igazán férfiasan zengő baritont prezentálni. Nem sikerül...) Jónapotkívánokezészvagyok. Másnéven CoVboy és ezt a számot kaptam...

— Jaj, de jó, hogy végre előkerítették magát... (**Mmmmmmmmmmm, de kellemes hangja van! Biztos szőke...**) ...és holnap van az utolsó felvételi nap, tehát nagyon jó lenne, ha holnap ráérne ... (**Nyugodtan tegezzél, bébi...**) ...és el tudna jönni... (**Persze, hogy el tudok menni hozzád...**) ... az V. stúdióba. Ez az Árpád-híd budai hídfőjénél van. Tudja hol van a Lajos utca?

— Igen, tudom, hogy hol van az Árpád-híd, azt is tudom, hol van Buda és azt is tudom, hol van a Lajos utca. Ott van a végében a Lajostanya nevű hely, ahol csapolt Spatent adnak és az alsó részében van ilyen célbadobálós játék... jaj, elnézést! Hol van ott stúdió? A lakótelepen?

— A régi zsidó zsinagóga épületében, a...

— Elnézést, hol?!

— A régi zsidó zsinagóga épületében. A TV bérbe vette és ott rendezte be az V. stúdiót. Legyen szíves akkor holnap reggel 8 órakor jelenjen ott meg és ott majd mindent elmondanak magának.

— Ööööö... (**Megőrült ez a nő?! Mi vagyok én, rigó?!**) Nem korai egy kicsit ez az időpont? Tudja, az a helyzet, hogy öööö... (**Mit mondjak, miért nem kelek fel nekik ilyen lehetetlen időpontokban?**) ... szóval pont erre az időre egy rendkívül fontos üzleti tárgyalásom van, amit sajnos már sehogyan sem tudok lemondani és...

— Rendben, akkor megfelelne 10 óra?

— 10 óra? Pillanat, megnézem a naptáramat... (közben lelökök az asztalról egy csomó levelet, hogy jó hangosan zizegjenek) Most látom, hogy fél tízre van beírva ide valaki, tehát sajnos...

— Akkor 14 óra? (**Jó, addigra talán felkelek...**)

— Igen, az azt hiszem megfelelő. Azt szeretném még kérdezni, hogy...

— Jaj, ne haragudjon, egy csomó dolgom van még, igazán köszönöm, hogy felhívott, majd ott mindent elmondanak magának, a viszonthallásra! Klatty.

(Hazafelé menet véletlenül belebotlottam egy régi ismerősbe, aki természetesen úgy kezdte, hogy "hellómivanveledgyereugorjunkbeide" — így tehát mindenki sejtheti, hogy olyan reggel 4 felé keveredtem haza. Másnap (aznap) délben sikerült valahogy fél egy felé lelket vernem magamba. Ezért jók a szovjet órák!

A helyszín tehát az V. stúdió&zsinagóga és sokkal, de sokkal melegebb van, mint az előző három héten együttvéve. Két perccel 14 óra előtt feltűnök a horizonton. Ismerős alakot pillantok meg. Ő küldött ide engem CoV-ot "reklámozni". Valahogy olyan sandán néz rám. Hm. Lehet, hogy furcsán állnak a szemeim a tegnapból kifolyólag? Megpróbálom lehámozni a nyelvemet a szájpadlásomról és tettetett fesztelenséggel közelebb lépek:)

— Na, mi van?

— Mi lenne?! Azt hittem, már nem jössz.

— Bácsika, mondtam, hogy jövök! Kettőről volt szó, nem?

— Tudod hány óra?

— Aha. Ha jól látom, még van húsz másodpercem. Hú, de rohadt meleg van! Egyébként te mit keresel itt: te adsz interjút vagy a Császár?

— Gondoltam, hogy nem kerülsz elő és akkor majd jó leszek nekik én is. Ezt nem fogjuk kihagyni!

— Óh, barátom, az csak silány utánzata lenne a csillogó eredetinek! Ha engem kíván a nép, akkor legyen meg az akarata... Egyébként *miért nem* megyünk be?

— Nem látod?! (Az ajtón tábla, amely azt hirdeti, hogy odabenn felvétel folyik és szimpla földi halandó ne akadékoskodjon itt kopogtatással.)

— Hát ez cool! Idehívnak kettőre és akkor itt ácsorgunk ebben a dög melegben! Figyelj, várunk tíz percet, aztán elhúzunk, oké? Egy szavuk nem lehet: mi itt voltunk időre, miért nem engedtek be?!

(Negyed háromkor nyílik az ajtó, kivonul rajta öt-hat ember és az egyik CoVboy "urat" keresi. Nem is kell mondania, hogy ő a rendező — két kilométerről látszik róla! Teljesen jellegzetes figura: ha valaki filmet akarna forgatni arról, hogy milyen egy rendező, az csakis őt kérné fel a főszerepre — csak magát kéne játszania. Alacsony, negyven körüli, kopaszodó figura, telve energiával. Minden szavához élesen gesztikulál és azzal kezdi, hogy összetegeződik velem. Az látszik rajta, hogy még az eszkimókkal is tudna karibi karneválst rendezni (valahogy biztos megtanítaná őket szambázni), de legalább még nem szállt a fejébe a képzelt "dicsőség". Szimpatikus figura. Már csak azért is, mert a körülötte legyeskedő léhű... akarom mondani: a stáb fontos munkát végző tagjait különféle történetekkel szórakoztatja, amelyek egytől-egyig arról szólnak, hogy kivel, hol és mit ittak. Rokon lélek. A "CoV-reklámember" közben távozik, de előtte még kiadja az ukázt,

hogy majd hívjam fel, mi volt. Egyedül maradok a Juszuf becenévre hallgató rendezővel:)

— Miről is lenne szó?

— Figyelj, arról van szó, hogy csinálunk egy négyrészes filmet a gyerekeknek a videójátékokról. (**Videójátékokról?**) Biztos hallottál már róla, hogy van ez a ... című műsor. (soha a büdös életben nem hallottam róla, de azért buzgón bólogatok) Na most ennek a keretében csináljuk a dolgot és ez szeptemberben fog adásba kerülni, főműsoridőben. A négy részben be fogjuk mutatni a videójátékok fajtáit és a gyerekeket, ahogy játszanak velük és már voltunk mindenütt, ahol nagyon jó anyagokat vettünk fel és nagyon látványos technikai trükköket alkalmazunk és... Mindegy, szóval tudod miről van szó.

— Óh, hát ez biztos jó lesz, de miért kellek én ehhez? Bádogantenna-díjat akarsz nyerni a Ludasban?

— Hehe...

— Mindegy, engem nem érdekel, a te dolgod. Azt viszont megmondom előre, hogy az én képemet ne mutogassátok, mert nem vágyom arra, hogy famous legyek.

— Persze, hát én tudom, tudom! Neked van egy olyan imágód, hogy egy ilyen rejtélyes (lebegteti a kezeit és zongorázik az ujjaival, hogy érzékeltesse velem, mit jelent az a szó, hogy "rejtélyes") figura látszatát kelted magad körül. (**Azt hiszem, nem értjük egymást, de nem fogom neked magyarázgatni...**) Mi is mindenképpen úgy akarjuk, hogy ilyen misztikus legyen az egész. (mutatja, hogy milyen a "misztikus") Először azt akartuk, hogy egy másik szobából fogsz beszélni, aztán jött az ötlet, hogy egy technikai trükkel eltüntetünk téged és csak a körvonalaidat lehet majd látni, alattad pedig majd valamilyen játék megy. Jó lesz így?

— Jó, így rendben van, így oké. De még mindig nem válaszoltál arra, hogy én hogyan illek ebbe a műsorba?

— Persze, hát mondtam, hogy jártunk mindenfelé és tudtuk, hogy vannak ilyen videójátékokkal foglalkozó újságok, de mondta mindenki, hogy egyedül a tietek ér valamit (**Jaj, ez nem kell! Ez nagyon nem kell! Én sem mondtam neked, hogy minden filmedet megnéztem ötször...**) és van benne a levelezési rovat, ami nagyon jópofa. (**Igen? Nahát!**) Én mondjuk nem olvastam soha, de mindenki mondta és gondoltuk, hogy megszerzünk, mert mindenképpen egy könnyed hangvételű műsort akarunk csinálni és te majd itt feldobod nekünk egy kicsit. Felveszünk veled egy négy és fél perces anyagot, amiben te itt majd beszélsz a videójátékokról, beszélsz a gyerekekhez, jópofáskodsz meg minden ilyesmi. Ez nagyon jó anyag lesz. (**Cool! Nagyszerű "anyag" leszek, akit "megszereztek" és majd én "feldobom" a műsorukat! El kéne tűnni innen, de a Lajos fejbe fog ütni.**)

— Aha. Na, figyelj: most éppen nem vagyok valami vicces hangulatban, mert két napja rúgott ki a barátnőm, de azért majd igyekszem, jó? Itt vagyok, segítek nektek, te mondd meg, hogy mit csináljak és én csinálom. De nem ártana, ha megmondanád előre, hogy körülbelül miről is akartok kérdezni, hogy legalább néhány épkézláb mondatot kitaláljak addig.

— Nem, hát téged senki nem fog kérdezni: te csak ott leszel és beszélsz négy és fél percig.

— Hogyhogy csak ott leszek és beszélek négy és fél percig? Interjúról volt szó! Arról volt szó, hogy valaki majd kérdez tőlem dolgokat, én meg válaszolok rájuk!

— Nemnemnem. Figyelj, az interjút, mint műfajt, én nem szeretem és ebben a műsorban nem is lesz interjú. Itt az lesz, hogy mutatjuk a gyerekeket, ahogy játszanak, aztán közben néha megjelennek emberek és beszélnek a szakterületükről.

— Jópofa. És én miről beszéljek nektek?

— Az mindegy, a lényeg az, hogy jó legyen. Figyelj, itt jön az operatőr! Zoli, gyere csak... Ez itt a kovboj.

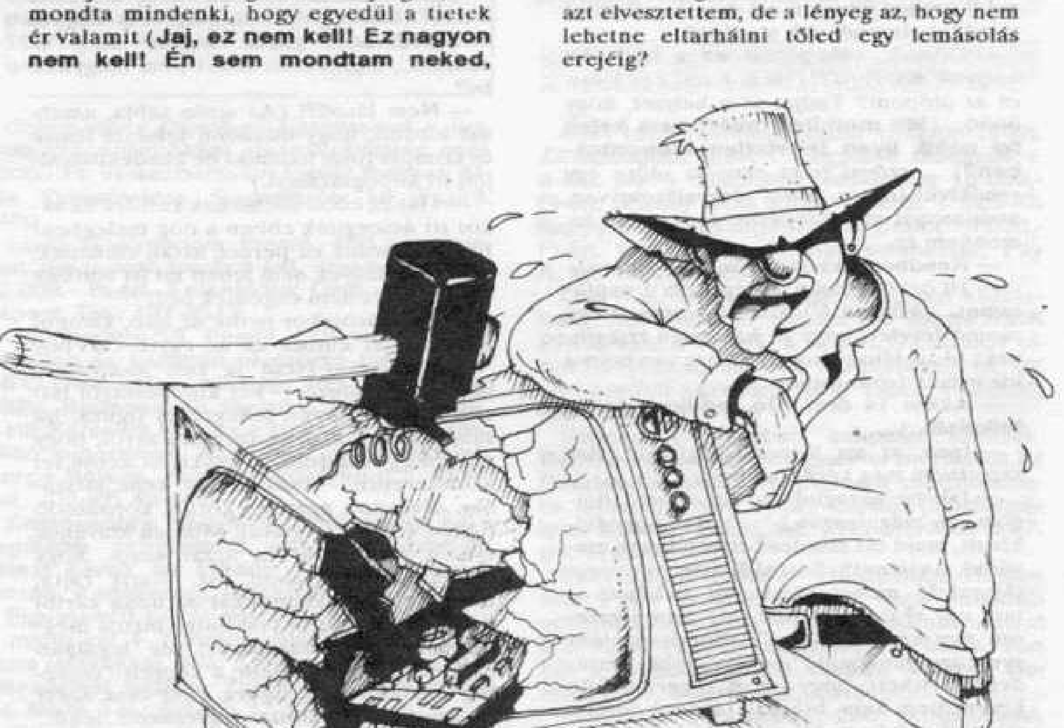
— Gazsi Zoltán. (jatt)

— Áááá, figyelj csak, nem te vetted fel '84-ben az Európa Kiadó-búcsúkoncertet?

— Mi az, ti ismeritek egymást?

— De én voltam...

— Nahát ez cool! Figyelj, a Müller Péter már megadta a telefonszámodat, de azt elvesztettem, de a lényeg az, hogy nem lehetne eltarhálni tőled egy lemásolás erejéig?



— Nem, már nincsen meg, csak egy félórás válogatás van, de ezt majd később megbeszéljük, mert most fel kell mennem, mert fontos dolgom van... (**A francba! Úgy látom, nem lesz Európa Kiadó-videóm...**)

— Na jól van, Juszuf, akkor meséld el nekem, hogy miről beszéljek!

— Már mondtam neked, hogy mindegy, csak jó legyen.

— Jó? De mi az a jó?! hát ***, te vagy a rendező, csak tudod mit akarsz!... MIRŐL BESZÉLJEK?!

— Figyelj, akkor beszélj a videójátékok és az ember kapcsolatáról. (**Yikes!**)

— MIRŐL?!

(Megismétli. Komolyan gondolja...)

— Na de hát ember, mit lehet erről mondani?!

— Mindegy, hát beszélj arról, hogy milyennek látod azokat a gyerekeket, akik a videójátékokkal játszanak! Mondd el, hogy milyenek látod őket a leveleik alapján! (**El kéne tűnni, el kéne tűnni...**)

(Ezzel bevezet a volt zsinagóga-most stúdió egyik hátsó részébe. Ez egy nagy terem, ami azelőtt valami imaterem (vagy valami hasonló, nem tudom hogy hívják — kérdezzétek meg a rabbit!) lehetett azelőtt, de most minden le van takarva vörös függönyökkel és középen 8-10 jupiterlámpa között egy magányos szék álldogál. Juszuf szépen lenyom rá, felszólít, hogy ne mozogjak, a felvételkor Zoli majd int nekem, aztán három és fél percnél megint int, hogy csak egy perc van — ezzel eltűnik valahová. A teremben természetesen tök meleg van, a rohadt lámpák a képembe világítanak, nem látok tőlük egy szót sem és egyre jobban ömlik rólam az izzadtság. Valaki megkönyörül rajtam és hozzámvág egy törülközőt. Áldjon meg az Isten! Üldögélek, üldögélek, aztán egy idő után megunom:)

— Hahó! (nem látok semmit) Izé... van itt valaki?

— Mi van? (valaki beanimál a fénykörbe, de őt se látom)

— Most meddig üljek itt?

— A Juszuf nem mondta, hogy kimehetsz? Most nem kellesz, legalább 10 perc, amíg kitakarunk. (**Még jó, hogy csak kitakarnak és nem be!**)

— A francba! Akkor megyek rágyújtok addig...

(Később jön Zoli, hogy visszavigyen a székbe, amit közben magamban "villamosszéknek" kereszteltem. Megnézhetem egy tv-n a "technikai trükköt", amint sötét árnyék leszek és valami játék megy "alattam". Yikes! Hát ez a MIDNIGHT RESISTANCE! Tiltakozom és valami (bármi) mást kérek. Aztán már visznek is...)

— Öööö, most majd vesztek?

— Nem, majd intek, amikor felvétel van, aztán intek három és fél percnél is, hogy lassan fejezd be.

— Jó. Mit?

— Mit mit?

— Mit fejezzek be?

— Hát amit mondasz.

— Jó. Mit mondjak?

— Figyelj, nem beszélted meg a Juszuffal, hogy mit mondasz?!

— Dehogynem. Csak fogalmam sincs, hogy mit mondjak arról, amit akar. Egyébként is azt mondta, hogy majd te mindent elmondasz. Szóval: mit mondjak?

— Juszuuuuuuf! Hol a Juszuf?

(Kiderül, hogy elment valakinek megmutatni, hogy hol van a Lajos utcai borozó. Senki nem tudja, hogy hol van a Lajos utcai borozó — én természetesen tudom, szóval megyünk utána Zolival. Egy fél óra múlva keveredünk vissza, addigra Juszuf már minket keres: se operatőr, se kovboj — mi ez a fejetlenség? (egy másik helyet

is megmutatott a tudatlanoknak, szóval elkerültük egymást))

— Mi van?! Hát mindent megbeszéltünk, miért nem veszitek már? Mindjárt vége a napnak és már készen kellene lenni a következőnek is!

— Azt mondta, hogy nem beszélte meg veled...

— Juszuf, mit mondjak?! Én ilyen hülyeségekről nem tudok neked négy és fél percet beszélni! Erről lehet beszélni 2-3 hétig egyfolytában, de az kit érdekel?! Mondjál már valamit, hogy mit mondjak... (**Nem könyörül meg rajtam**, visz vissza a villamosszékbe. Ezután ő is ott van valahol a közelben, integet, meg rendez engem — valami homályos dolgot látok belőle. Üldögélek, törölgetem a homlokom és nagyon vágyódom egy olyan helyre, ami nem azonos azzal, ahol éppen vagyok. Eszmecsere:)

— Mit mondjak?

— Figyelj, mondd azt, hogy "Hé! (**most mit ordibál?**) Figyeljetek! kovboj szól hozzátok! (**most mit ugrál**?) Eljöttem, hogy beszéljek hozzátok! Most én beszélek!" Na, mondd ezt!

— Jó, ez menni fog, de azt mondták itt, hogy nem szabad mozogni. Egyébként sincs kedvem ugrálni. Ezt azért elmondom (**micsoda marhaság**!) — de aztán? Aztán mit mondjak?

— Mindegy. Akármit...

(Felvétel:)

— Ööööö... Örömmel köszöntök mindenkit... (**illene bemutatkozni**) Azoknak akik nem ismernének, elmondanám, hogy a nevem Covboy és a Commodore Világ című újság hasábjain rontom a levegőt... (a Getto látta ezt a műsort és azt mondta, hogy ebből az lett:"a Commodore Világ főszerkesztője vagyok" — ilyen marhaságot még rossz napokon sem mondok) ...és néhány barátom megkért arra, hogy beszéljek hozzátok... (**de mit beszéljek hozzátok?**) ... mmmm ... de most éppen nem jut eszembe semmi, hehe... (**Hú, de kínos**!)

— Felvétel, állj! Vesszük újra!

— Figyelj, Juszuf, ez így nagyon nem jó, én nem tudok mit mondani, mi a jóistent mondjak?!

— Mittudomén, mondd azt, hogy (megint eljátssza) "Hé! Írjatok! Írjatok leveleket!"

— Majd bolond leszek azt mondani! Kapok így is eleget, nem győzöm megválaszolni őket!

— Na, az még jobb! Akkor mondd azt (megint eljátssza) "kovboj vagyok! Elegem van a leveleitekből! Ne írjatok több levelet..." Na, mondd ezt!

— Háhá. Lehet, hogy ez neked jó vicc, de nekem nem biztos, hogy jó lesz, ha hirtelen előbukkanok a tv-ben és ilyeneket mondok az olvasóinknak.

— Mindegy. Akkor beszélj a komputer világról!

— Tessék?

— A komputer világról, az újságokról.

— Khm. Commodore Világ.

— Mindegy. Csak jó legyen.

— De miről beszéljek neked négy és fél percet? Figyelj, tudom, hogy ez marha sok pénzbe kerül, hogy itt lopom az időtöket, de miről beszéljek neked négy és fél percet?

— Figyelj, az idő te vagy (most rendez engem, összeteszi az ujjait és elmélyülten rámtekint), teljesen mindegy mit mondasz, miről beszélsz, mindegy mennyi anyagot veszünk fel veled, ha lesz tíz másodperc, ami jó, akkor már megérte. Ha beszélsz tíz percet, akkor még jobb, itt most ne törődj semmivel, itt az idő most csak te vagy...

(A következő óra is kábé így telt: felvétel, valamit hablatyolok arról a nagyon kevés dologról, ami kínomban eszembe jut, felvétel állj, megkérdezem Juszuftól, mit mondjak. Aztán a gyártásvezető hölgy (ő lehetett itt a big boss) egy idő után véget vetett a mókának, mindenki vállon veregetett és végre kaptam egy törülközőt.)

— Figyelj, tudom, hogy siralmas volt és igazán sajnálom, hogy nem tudtam segíteni nektek...

— Micsoda? Ez nagyon jó volt, nagyon jó anyag, felvettünk egy csomót, majd összevágjuk és nagyon jó anyag lesz belőle. Persze, lehet, hogy majd be kell jönnöd még egy pár dolgot alámondani, de a lényeg az, hogy megvan az anyag. Ez egy nagyon jó anyag.

— Ez? (**Úristen! Milyen lehet a többi?!**)

— Persze! Menj fel a szerződést aláírni!

— Mit írjak alá?

— A szerződésedet.

— Milyen szerződésemet? Csak nem akartok sorozatot is csinálni belőlem?!

— Nem, azt azért nem. Csak írunk veled egy szerződést és fizetünk neked. (**Hoppá!**)

— Hé, hát azt nem mondtad, hogy pénzt is adtok!

— Miért? Mire gondoltál?

— Hogyhogy mire? Hát én csak eljöttem, hogy... Mondd csak, hova kell menni aláírni azt a szerződést?!...

Na ennyi volt a nagy tv-show. Hál'Istennek nem láttam egyetlen részt sem, de el tudom képzelni, hogy milyen lehetett... (Jézusmária, de hosszú lett ez az izé! Már alig van hely! Nem baj, legalább a nagyszámú kritikus lélek megírhatja, hogy miért kellett ilyen marhaságokkal megtölteni a rovatomat, ez nem közérdekű, meg egyéb háphápok. Hogy miért kellett ezt idetenni? Nagyon egyszerű: egyrészt azért, hogy valami elképzelésetek legyen róla, hogy hogyan készült a műsor a "vidójátékokról", másrészt: azértmertcsak. Na jó, most már levelek:

Újrajátszás

Tisztelt COM-WARE Kft! **(Ez már megint nem nekem jött, de már megint idepasszolták! — CoVboy)** Előirat: Mindenekelőtt felkérjük CoVboy Urat, hogy ha lehet, akkor eme röpke levélke erejéig fogja vissza magát attól, hogy egetverő badarságokkal töltse ki levelünk fehér foltjait. Ha ennek a kérésünknek eleget tesz, akkor azt postafordultával dísztáviratban fogjuk megköszönni. A levél:

A múltkori levelükben feltett költői kérdésre válaszolva, miszerint levelünk vagy vicc, vagy félreértés, közöljük Önökkel, hogy Önökhöz intézett sorainkat sem anekdotának, sem pedig IQ fitogtatásnak nem szántuk. Így marad a félreértés. Szó se róla, Önök lehet, hogy tényleg félreértettek minket, s ekkor tényleg eme tényállás forog fent. Ez esetben ezennel elnézést kérünk a túlontúl leegyszerűsített, túl magyaros és érthető kifejezések használatáért.

Mi komolyan gondoljuk (mit gondoljuk, állítjuk!), hogy Önök eladásra hirdetik programunkat. (Mit gondolnak, van nekünk kedvünk humorizálni 12,- Ft-os postaköltség mellett?!) S ha Önök nem tudják, hogy mi van az újságjukban, akkor azt sajnáljuk. Ebből kifolyólag az Önök kérésére, miszerint küldjünk másolatot az Önök hirdetéséről, humorosan csak annyit mondhatunk, hogy: nyetenye...

Ha még most sem világos, hogy miről van szó, akkor hozzák már le a padlásról a CoV október közepén megjelent szeptemberi számát, s tekintsék meg a borító belső oldalát. Ott áll hupizöld színnel leöntve. Ha mégsem lenne ott, akkor elnézést kérünk, ugyanis minden bizonnyal optikai csalódásról van szó. Ha meg *nem* látják, akkor meg nem értjük, hogy mit nem értenek azon, amit mi értünk, de Önök nem akarnak megérteni.

Szerintünk gyönyörűen kivehető még süketek számára is, hogy a "64-SZOLG ajánlata C64-re" című cím alatt, a C78A fedőnevű blokkban valóban szerepel a "2 nap 4 óra I." című eminens program is (s ha még helyesen is írták volna le a címét...). Ja, hogy miért nem a "64-SZOLG" címére (2030 Érd, Pf.: 4) írtuk levelünket? Válasz:

1. A hupizöld foltocska az Önök újságjában szerepel, és nincs föléírva az, hogy "HIRDETÉS". Mint ahogy a "Csodálatos CoV-Évkönyv-ről" szóló, hol rövidebb, hol hosszabb izgis stuffok fölött sincs.

2. Ebből mi arra következtettünk, hogy ez a folt *szintén* a Szerkesztőség *keze* alá tartozik, és hogy a "64-SZOLG" nem más, mint pl. a Com. Újságnál az *ú.n.* "Pötyögő szolgálat".

Ámbátor utólag ezen elgondolkodva rájöttünk, hogy a levelünket, melyen Önök az oldalukat fogva röhögtek, majd később meggondolták magukat, s inkább félreértették, nyugodtan küldhettük volna CoVboy úr anyósának, vagy magának Hruscsovnak is. De *mivel* sajnos Ő időközben meghalt, s mert az említett hölgy címét nem ismerjük, megnyugodva vettük tudomásul, hogy csak Önök jöhettek szóba. Úgy gondoljuk, hogy ezzel be is fejezhetnénk az érvek felhozását. Ha elállt a szájuk, akkor csukják be. Ennyi.

Várunk mielőbbi (és minden bizonnyal nagyon frappáns) válaszukra. Tisztelettel: Az ALICE Software Studio, Nagykanizsa, 1991. november 7.

U.i.: Ha nekünk lenne igazunk, akkor nem ez volt az utolsó levelünk.

U.i.2.: Ha viszont Önöknek, akkor viszont ünnepélyesen megkövetünk mindenkit. Nem állt szándékunkban senkinek a lelkivilágába beletiporni.

CoVboy: Igen, ez a műsor már volt az előző levelezésben is. Ha nem írtak volna még egy levelet, akkor is hivatkoztam volna rájuk: nekem is követnem kell, mert azt írtam a múltkori szám levelezésében, hogy a levelet nem ajánlottan adták fel. Aztán az orrom alá dugták a borítékot a jellegzetes *címkével* (természetesen csak azután, miután a nyomda már nyomta az előző számot) — tehát ezért elnézést. Egyébként jó, hogy írtak az urak, mert így legalább tisztázódott a félreértés az "illegális programterjesztéssel" kapcsolatban. A 64 SZOLG hirdetése fizetett hirdetés volt — ha valami gondotok van vele, akkor forduljatok arra a címre. Tényleg nem volt föléírva, hogy "EZ ITTEN EGY HIRDETÉS", de az egyébként is nagyon idiótan nézett volna ki ott. A CoV (és a COM-Ware Kft.) sokkal korszerűbb marketing-koncepcióval dolgozik: a hirdetéseiket felismerheted onnan, hogy rejtélyes csekkekről esik szó benne. Ez az *egyéni* design. Ha valamelyik hirdetésben nem akarnak rádsózni (izé: az Önök nagybecsű személyére) 4-5 csekket, akkor az biztos nem az ő hirdetésük. A téma ezzel szerintem le is zárható: nem mi terjesztjük a programotokat, az újságban levő hirdetésekért felelősséget nem vállalunk (kivéve persze a csekkeseket — nem kértek csekket?) meg hasonlók. Ha valami gondotok van egy hirdetéssel, akkor azt az ott megadott címen intézzétek. Pont.

Ez mi a csoda?

Kedves CoVboy!
Nagy szigetről elköltözött a szerelem
a kis szigetre.
Európában, Amerikában
senki nem szerette.
Levelet írt a drága
valaki megtalálta.
Hívott, hogy én is menjek vele,
az elveszett szív országába.
Nagy szigetről elköltözött a szerelem
a kis szigetre.
Európából Amerikába.
Amerikából, Afrikából,
Afrikából Ázsiába.
Valaki megtalálta,
nem kerestem, nem szerettem,
indultam utána.
Vár rám Amerika vagy a Balaton,
sohasem utazom ezen a vonalon,
csak a szívem, a szívem, a szívem
olyan nehéz.
Ez az ország, ez a hatalom,
lehetek keleten, lehetek nyugaton,
de a szívem, a szívem, a szívem
olyan nehéz.
Egy fiú, a testvére (lány) nevében,
Debrecen

CoVboy: Ennyi. Ez így jött, kommentár nélkül. Ez egy régi PUF-szám és ez odáig rendben is van — de mit válaszoljak? Énekeljek vissza valamit?

Nem Bagin Norbert

Dear CoVboy! ARE YOU READY FOR THE... next letter? Szevasz! Régóta nem hallottam magamról (tudom, tudom — hál' a jó istennek...), (**Naaaaa! Ez az én szövegem! — CoVboy**) de ma egy másfél órás kómaállapot meggyőzött arról, amit eddig is tutira vettem: Te nem vagy normális!!! (**Köszi — CoVboy**) Végre megjött a CoV-marhaságok Évkönyve. Szuper! (Volt egy igazi nyár...) Sokáig tartott, mit mondjak... Mindegy. A lényeg a lényeg — kösz, hogy megjelentettétek a 4x4 OFFROAD-ot, amit jó másfél éve küldtem be nektek. DE NEM VAGYOK BAGIN NORBERT! A 4x4-et én küldtem, ha emlékszel, még írtál is egy válaszlevelet ("Megathanx a 4x4-ért" — írtad), hogy köszönöd. Bagin Norbinak csak üdvözletet küldtem! Karácsony Sándor vagyok, mint észrevetted. És, ha nem hinnéd el: itt a régi szignóm is — Cheerio from the Chip Warrior™! Helyesbítést kérek! A 4x4 OFFROAD R. leírását én küldtem be, én, én, ÉN!!! Ezt most komolyan vedd — kérlek, valamelyik eljövendő CoV-ban eszközölj egy helyesbítést, mert ez nekem ciki, és nem nektek! OK? Na, hi! KARÁCSONY SÁNDOR, Budapest

Ui: Mindezek ellenére: ezt komolyan írtam! Egy kicsit csalódtam is benned!

CoVboy: Tatatataaaam! (Harsonákat emulálok) "Ezennel közhírré tétetik, hogy az Évkönyvben szereplő 4X4 OFFROAD akármi leírását nem Bagin Norbert, hanem Karácsony Sándor küldte be!" Remélem így megfelel. Elnézést. Egyébként hogyne emlékeznék arra a levélre, amit másfél éve kaptam! Naponta kapok 40-50 db-ot és igazán nem jelent akadályt, hogy hirtelen az eszembe villanjon, hogy ebben az utóbbi 25-26.000 levélben mi szerepelt (azt is tudom, hogy mi volt a 4. betű a 2. oldalon!). Viszont ez jó példa arra, hogy ha ide írtok levelet, akkor teljesen felesleges benne másokat üdvözölnötök — ez nem BBS és esetleg a válaszlevelet is másik névre küldöm vissza. Kicsit szétszórt vagyok...



Évkönyv-móka

COM-WARE OTP.
Budapest
XI. Irinyi J.u.30.
1117
1991. november 11.

Kérem az OTP munkatársait, hogy küldjék el sürgősen a megrendelt könyvet, melyet 1991.09.23-án megrendeltem. Csekken befizettem 249,- Ft-ot. Még a mai napig nem kaptam semmit.
Tisztelettel: DUDÁS JENŐ ZSOLT, Baja
ui: Ha a könyvet nem tudják küldeni, akkor kérem a pénz visszafizetését!

CoVboy: Az ördögbe! Most látom, hogy a COM-Ware az OTP! Akkor fizetésemelést követelek! Az Irinyi utcai OTP munkatársai viszont nem akarták visszaküldeni a pénzt, pedig mi biztattuk őket... (Nem baj, azóta már úgyis ott van az Évkönyv.)

"Hibbanjunk együtt..."

Na idefigyelj Te marha-kötő! Le vele(d)m +íráSARAH az készTEtett, hogy immá(mo)ron leg-leg-leg Al(Capone)-ább 4-5 le vele(d)met lenyel-winter. Kezdeck qtya ID-eges LENIN. 220 Volt bene (nem a Feri) válas(s)z-(de ne engem)-borcsi is, leg-alább lesz mivel fűt enned a winter.
C-SODA (water) tőr tént tegday. Vihar uphő helyett csak egy pós táska közellett, s egy CoV Year-bookott a TE nyerem be. Hát ez cool kiáll(tot)tam a sarock-ra, a hol-ló, hol tehén +d öntötte village rekordj át. Bori a tékában volt, mondom még HOT. Futó lép F2, aztán rosáltam, majd chess/mattel á la BARBIE.
Bo ciki az elej én (cool), B2: ma mise, holnap semmise; Tart alommal másképp nem tejel; Prg-k: Mintha ősszel ragasztanál 100 dara b 5000 rest (hosszú, de kevés); Tökmák: Chicken-fogó! Win teri hómeló? Lapátolunk, lapátolunk? GAC: Nem ment a CoVboy's Quest? Cőcőcő; No/ProTr: Amíg ám nem lesz 1 jó comym, SHIT. Prgtech: VGA-re valam(er)i useol6ó. Felusenál-Ol TM: Elféreg a VG-n.
Khm. Mineralwasserral gone away. Visz ont ez még nem ment e shit a UP elős BURN re vonás négyes alól.
Ans wert sereg, mert küllön belül rád UZI Tom Santanát, tudod a Carlost. +mondom neki, BIBE LŐDD JÖN (ÉG) VELED! Hi(bbanjunk 1ütt):
ZENX from UZI Crew, Budapest

CoVboy: Úgy látom, itt egy átmenetileg súlyos állapotban levő sorstársunkkal állunk szemben. Hát hiába, az Évkönyv jótékony hatása! (Nem kértek Évkönyvet? Van még...)

Szociális problémák

Most fél négy előtt pár perccel (a.m.) nem hagytak aludni a szúnyogok. Hármat már megöltem, és épp a negyediket hajkurásztam, mikor rájöttem, hogy most már mind1, mert úgysem tudok elaludni. Álmatlan hánykolódás helyett úgy döntöttem, inkább levelet írok, annak a szerencsétlen CoVboynak (nehogy már csak én szenvedjek!). Bár igazság szerint inkább a barátnéimnek kéne (hű, de le fog tolni). (**Na nem baj! Ha ló nincs, jó a szamár is... — CoVboy**) Szörnyűség! Ennyi szúnyog ősszel 1 iyeahn kicsi szobában! Ha elgondolkodom, a szúnyogok súlybeli fölényben vannak. Hát igen. Nem vagyok valami nagydarab. Vagy szerinted elég 185 centihez 65 kiló? (**Nem tudom, kérdezd meg a barátnénidet — CoVboy**) Bár fanatikus CoV-os vagyok, a lapot főleg a móka kedvéért, nem pedig a hasznát veszem. Különben a csóró magnómhoz sem szereztem proggyt már legalább 1 éve, mert

1. a KazettaKüldő Szolg-ÁLLAT nem vált be (meglepő, mi?)
2. ama 4 haver közül, akiktől régen a PRG-okat másoltam, egynek elválták a szülei, és apuci elvitte a gépet; egy floppyt vett; ketten pedig becsajoztak (gy.k. barátnőre, vagyis Amigára tettek szert). Most nem teszek fel neked olyan hülye kérdéseket, mint egyesek, hogy mikor lesz nekem Amigám; hanem, hogy jobban megértsd a helyzetet, átkonvertálom E/2-be. Képzeld el, hogy idén érettségizett fiatal vagy, jövedelmed tehát egy üres halmaz (a C64 billentyűzetén a legfelső sorban a 11. gomb); kiadásod ennél azért valamivel több van. Alkalmi munkát már végeztél, de a fizetés csúszik egy-két hónapot. Apád 3,5 éve +1 napja halott (rendkívül jövedelmező állás); anyád általános iskolai tanár. Van egy öcséd (15,5 éves) akit el kell tartania; ráadásul a silány fizetéséhez csapott mindenféle izékből nemrégiben lehúztak kb. 8000 creditet, merthogy Te elmúltál 18 éves & már nem tanulsz. (Az egyetemi felvételin ugyanis közölték, hogy itt nem nagyon szokás az egyéni dolgokat értékelni & azokat a szorgalmas kislányokat veszik fel, akik a községi könyvtárban magolnak 3-tól 6-ig.

Tették mindezt azért, mert eddigi életedet nem töltötted ilyesmivel, az elemzésre feladott verset pedig össze merted hasonlítani a sajátoddal. (**Nem baj, vigasztaljon, hogy te viszont nem menstruálsz havonta! — CoVboy**) Bármilyen tanfolyamot akarsz végezni, hogy érts valamihez a csóró e®edségid + vacak angol középfokúd mellett, egy rakás lóvéba kerül. Ilyen képzettséggel elég nehéz munkát kapnod (különben is az ember vagy él, vagy dolgozik). Most adódna egy állás: biztosítási ügynök. Nem is lenne rossz meló, még pénz is lenne, de talán tisztába vagy-e munka általános megbecsülésével? A szükséges tanfolyam + bürokracy eddig kb. 6.000 creditbe került. Anyád személyi kölcsönt vett fel, ami már fogytán van. A héten BKV-bérletet kéne venned (ne feledd, vidéki vagy!). A felnőtt bérlet "kellemesen olcsó", a diákigazolványod pedig lejárt. (Ennek hamisítás lesz a vége!) Nos tehát: mikor lesz neked Amigád? (**Van egy rajz a SECOND WORLD-nél... — CoVboy**)

Na, érdekesen terjesztik mostanság a CoV-ot. Utoljára a márciusi (14.) számot sikerült normálisan, a megjelenés időpontjában (értsd: egy hónappal később) megvennem. Ez sem volt könnyű:

— Csókolom! Van Komondorvilág?!

— Sajnos, nincsen. Elfogyott.

— A francba! Csókolom.

Másik újságárus (nem egészen 10 méterrel arrébb, kb. fél perccel később):

- Jónapot! CoV van?

- Nincs! Még nem kaptunk!

- Viszlát. (B... meg)

Osztán végül csak megkaptam valahogy. Ezután negyedévig színét se láttam. Közben bőszen nyaggattam vele minden újságárust, de a fenti két válasz valamelyikét kaptam. A legagyasabb az a szakállas fazon volt, aki visszakérdezett, hogy az meg micsoda? (Azóta megbocsátottam neki, mert egész olcsón egész jó pipadohányt árul). Július végefelé, minden reményt nélkülözve, csak úgy unalomûzésképpen mindennapi szellemi betevőm (Galaktika, Garfield stb., de főleg CoV) után érdeklődtem egy enyhén különc aqincumi újságárusnál.

— Egyik sincs — mondá.

— Akkor az ott micsoda? — mutattam hirtelen a háta mögé. Jutalmul májusi (16.) CoV-ot kaptam. Áprilisi verzióról azóta sincs tudomásom; a júniusit kis késéssel megvettem, úgy döntöttem, jövőre előfizetek. (Mit szólsz, CoVboy?) (**Jó ötletnek tartom — CoVboy**) Bár lehet, hogy azt meg ellopják (Abcúg POSTA!). Jut eszembe: most már nagyon-nagyon kell sietnetek, hogy a szeptemberi számotok megjelenjen (ma október 3-a van). Mi az? Pót nyáriszünet? Bár valószínűleg megint csak HELIR-ás történt. Hohohó. Nem akarok gonoszkodni, de végeztem az archívumban egy kis tallózást, & mire bukkantam?

CoV 8. (1990. május): "Szeretnénk egy Commodore Világ Évkönyvet megjelentetni valamikor Karácsony tájékán és a nyári szünidőt ezen nemes cél kivitelezésére kívánjuk fordítani. A fogyasztói árban is mindenképpen belül szeretnénk maradni a 200 forinton."

CoV 10. (1990. október): "Sokan érdeklődtetek a tervezett CoV Évkönyvről. Hát az a helyzet, hogy azt Karácsony előtt akartuk kihozni, de idén már biztos nem lesz belőle semmi. Úgy gondoltuk, hogy a legcélszerűbb lesz jövő év májusában megjelentetnünk — akkor nyáron sem fogtok játékleíráshiányban szenvedni..."

CoV 12. (1990. december): "Néhányan elégedlenkedtetek, hogy miért nem jelenik meg Karácsonyra — már szóltunk mi is és CoVboy is, hogy idén már semmiféleképpen nem jött volna össze. A megjelenést a nyári szünet idejére tervezzük (kb. júniusban, vagy júliusban). (...) 200 oldal, A4, 199,- Ft, felerészben C64 és Amiga játék- és felhasználói programok leírása."

CoV 16. (1991. május): "Az első kérdésre a válasz: augusztusban... azóta egy kicsit változtak az árak és az Évkönyv 249,- Ft-ba fog kerülni..."

CoV 17. (1991. június): "A CoV Évkönyv gyönyörű lesz (?), szép (?!) és tartalmas (!!) — de a lényeg az, hogy az utcára terveink szerint nem kerül." (Ahogyan nem kerül már vagy egy éve — ®ed) "Jön! Jön! Jön! Sőt már majdnem itt is van (Cocócó! — ®ed)..."A rémítő pillanat, midőn mindez rátok zúdul, szeptember elején fog bekövetkezni."

Hát itt tartunk. (Az annya! Közben megvirradt!) Nos, véleményem szerint nagyon kell sietnetek, ha '90 karácsonyáig össze akarjátok hozni a dolgot. Sőt, akkor is igyekezni kell, ha '91 májusában!, júniusában!!, júliusában!!!, vagy akár augusztusában!!!! akarjátok piacra dobni! De még, ha megelégedtek annyival, hogy idén szeptemberre készen legyen, akkor is jól fel kell ám kötnötök a gatyátokat! (Október van már ugyanis!) Persze idén is lesz Karácsony, és akkor az egész kezdődhet elölről.

Bocs, kicsit elragadtattam magam. (Azér' szeretlek titeket.) Nem nagyon értek az újságkészítéshez, de fogadjatok el egy tanácsot: ha legközelebb megint rátok jön, hogy Évkönyvet kéne csinálni (ami lébként jó 5let), tartsátok titokban, ne szóljatok róla senkinek. Amikor már készen van, véglegesen & biztosan (közben persze az újság se nagyon akadozzon), be lehet jelentkezni, hogy "Ittazujj Kovévkönnyv!", és rögtön meg is lehet jelentetni. Akkor senki (én sem) fog titeket izélgetni, hogy hol késik már az a rohadt Évkönyv, hanem mindenki kellemesen meglepődik, hogy a CoV Évkönyvet adott ki? Dejó! Amúgy CoV 11-em sincsen. Pedig volt, csak anyám rendet rakott az öcskös szobájában, oszt a CoV néhány térképpel együtt egy másik dimenzióba teleportált. (Régi tapasztalatom, hogy rendrakás idején az anyagmegmaradás törvénye nem érvényes). Az én szobámban a kedves mátkám rak néha kényszeresen rendet. Hiába hirdeti az ajtómon öles felirat, hogy: RENDET RAKNI TILOS! Több tanú van rá, hogy annak idején csukott szemmel beletúrtam a kedvenc kupacomba, és a kezembe akadt a kívánt tárgy. Most meg hiába keresek mindent! (Sebaj. Egy hete nem járt már itt az asszony, kezdem kellemesen feltúrni újra az egészet.) Jaj! És honnan lesz nekem CoV 1-em? Pont én maradjak ki a görbelábú nindzsából?! Nem lehetne, hogy újranyomjátok a CoV 1-et egyetlen példányban a kedvemért? Ó, pontosan erre a válaszra számítottam. (**Úgy látom, érzékeny telepatával állunk szemben... — CoVboy**)

Nu. Miről szokás még a CoV-nak írni? Azt kihagyom, hogy a lap hiperszupergigailyenmegolyan. Talán tükrözi a véleményemet, hogy ennyire meg akarom szerezni a régi számokat (merthogy mindhárom évfolyamból hiányzik 1-1, és addig nem tudom bekötteti).

Egyébként itt az ideje, hogy e®edményt hirdessek a C64-Plus/4 háború ügyében. Tehát...

Más. CoV-576 téma: ...

A CoV 1. címlap minőségéről szólva...

Végezetül nem rejthetem véka alá a véleményemet a Commodore Világtól rendelt programokkal kapcsolatban, mert...

Előre cenzúráztam magam, mit szólsz? Rendes vagyok mi? (**No, ez derék! — CoVboy**)

Nu, közben teljesen reggel lett, feléb®edt kedves családom. Lassan befejeahzem, mert erősen közeledem az IDIOCY OVERLOAD felé! Csak úgy hirtelenjébe eszembe jutott, hogy az utóbbi időben a címlap ténylegnagyonszépmegminden; a legutóbbival (17.) egyetlen baj van: oké, végre nem görbe a nindzsa bácsi lába (legfeljebb vastag), jól is *mutat*, csakhogy a *nindzsák egyáltalán* nem így néztek ki. (Aki kíváncsi rá, hogy hogyan, nézze meg valamelyik Last Ninját.) Ilyen trikót + alkarvédőt legfeljebb az AD&D barbár venne magára. Egy nindzsának az volt a célja, hogy az összes testrészét (tehát a kézfejét és főleg a karját is) elrejtse — ahol a ruha nem takarta (pl. az arcát a szeme körül), ott korommal kente be magát. És nem viselt lila ruhadarabot! (Legfeljebb otthon kertészkedés közben). Tanuljuk már meg végre, hogy nem volt fehér, zöld, kék, barna, pepita, virágmintás vagy vörös nindzsa, hanem csak és kizárólag FEKETE! (Merthogy nem havon, fűben, az égen, pöcegödörben, szilveszteri bulin, virágoskertben vagy egy kazánban kellett láthatatlannak lenniük, hanem árnyékban és sötétben.) Ezt a sok baromságot a tucat nindzsafilmek készítői találták ki, akik kábé annyit tudnak a nindzsákról, mint a hajdani nindzsák a filmforgatásról.

Azoknak, akik azt üzenik nekem, hogy minek élek, és kár a tollamba a tinta, azt üzenem, hogy TOKKOTÖCI! (Transzperifériai ősi átok). Végezetül Greetingz: Üdvözlöm CoVboynét, Kis Gettót és az 1.75-öt + Marosfly barátomat, aki a CoV-mániával megfertőzött. (**Az utóbbit én is üdvözlöm — CoVboy**) HUKK!

®ed, Pomáz City

U.i.: Kérem a Commodore Világ 10telt alkotógárdáját, hogy amikor majd a decemberi számban (ha még jövő nyár előtt +jelenik) minden kedves olvasó lyuknak Boldog Új Évet kívánnak, nekem ne kívánjanak. Nem mintha helytelenítném ezt a szokást, de 1989-et, életem addigi legjobb évét (17 közül nem rossz eredmény) búcsúztatva rengetegen kívántak nekem boldog új évet. Nem csoda, hogy az 1990-es év életem második legtrágyább éve volt (18 közül igen szép) 1988 után, ugyanis akkor halt meg az apám). Így hát szilveszterkor mindenkinek megtiltottam, hogy bármit is kívánjon nekem. Az idei — eddig még — 1989-cel (élő)holtversenyben a legjobb (19 közül frankó). Tehát továbbra se kívánjon nekem senki boldog új évet! Karácsonyt lehet!

CoVboy: Ejnye, hát de mafla vagyok, hogy ilyen deprimált levelet tettem ide az év végére! Talán egyre súlyosbodó megalomániám lehetett az oka ("hú, de hosszú, ezt betesszük"). A nindzsával kapcsolatban azt tudom mondani, hogy szerintem egy nindzsa úgy öltözködik, ahogy jól esik neki. Meg egyébként is: ki mondta, hogy nindzsa van a CoV 18 borítóján? Az anyagi problémáidat szerintem csak egyfajta módon lehet megoldani: ha előfizetsz a CoV '92 évi számaira. Semmilyen más kiutat nem látok számodra (Amigád mondjuk így sem lesz, de lehet PC-d! Azért az se rossz...) Meg egyébként sem kell olyan melankolikusan felfogni a dolgokat: ha az embernek problémái vannak, akkor próbálja megoldani őket (erre jó a CoV-előfizetés), ha pedig nem tud változtatni a dolgokon, akkor meg felesleges mérgelődni — nevetni kell rajtuk (és nevetve előfizetni a CoV-ra).

Na jó, így a végére még megerőltetem magam és én is mindenkinek boldog karácsonyt, új évet és CoV-előfizetést kívánok. A Milka-tehénnek is.



Minden kedves Olvasójának Kellemes Karácsonyt és Boldog Új Évet kíván

1.75 + CoVboy